SUPER GAMEPOWER

OS CRÍTICOS DE SGP MUDAM DE ROUPA!

NOVA CULTURAL JANEIRO 95 - Nº 10 - R$ 4,00

DONKEY KONG
32 MEGA ATÉ O FIM

GAMEPRO DIRETO DOS USA

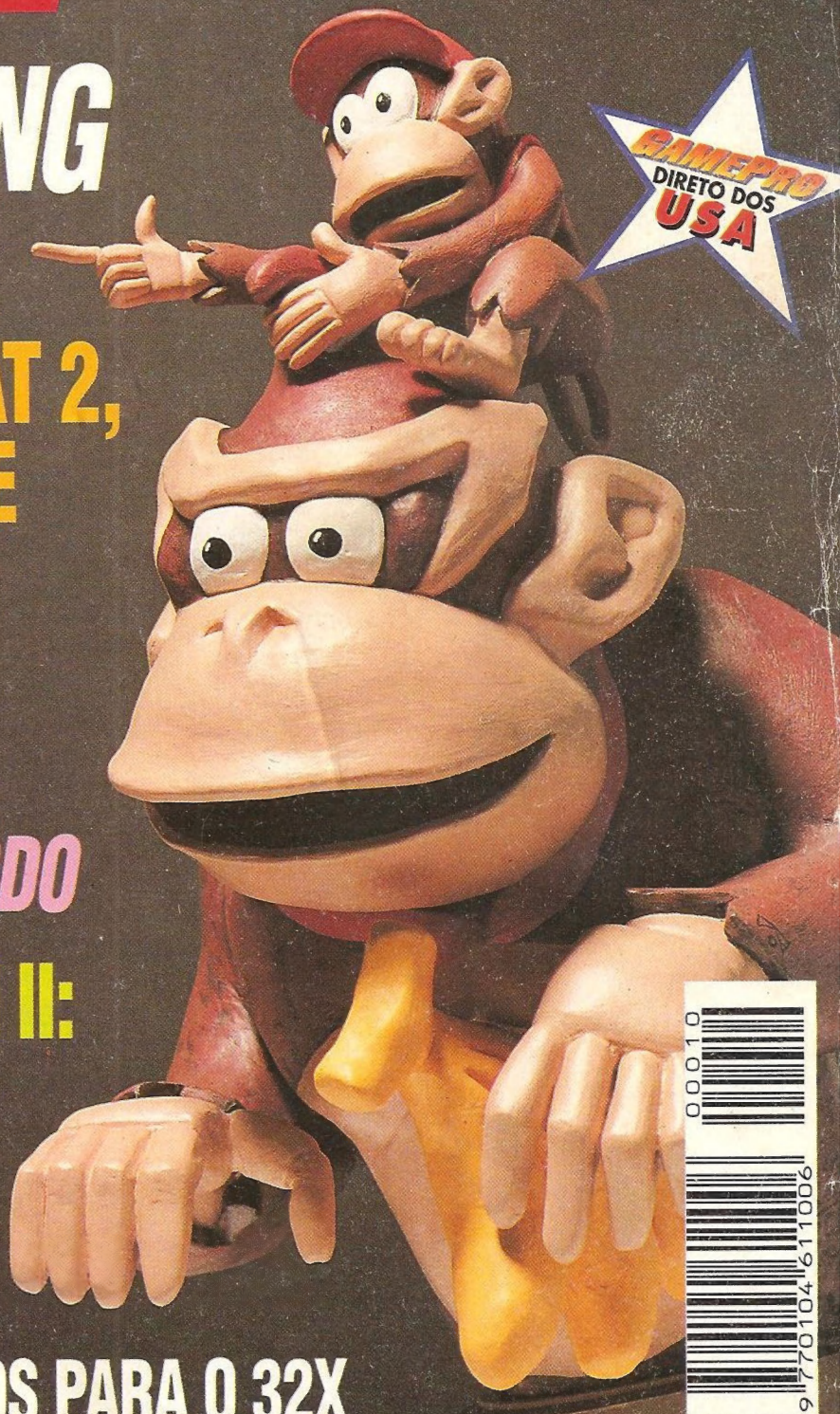
AERO THE ACROBAT 2, SHINING FORCE II E EARTHWORM JIM:
A FORÇA DO MEGA DRIVE

FIFA SOCCER ENCHE A BOLA DO 3DO

SAMURAI SHODOWN II:
APRENDA A BATER

X MEN E MEGAMAN X2:
SNES VOA ALTO

E MAIS: 5 LANÇAMENTOS PARA O 32X



9 770104 611006 00010

SUPERGP DICAS: A SOLUÇÃO DO SEU PROBLEMA

Baby Game É Pra Quem Detona Desde Pequeno

O SEU VIDEO GAME CASEIRO PODE SER LIGADO NA BABY GAME

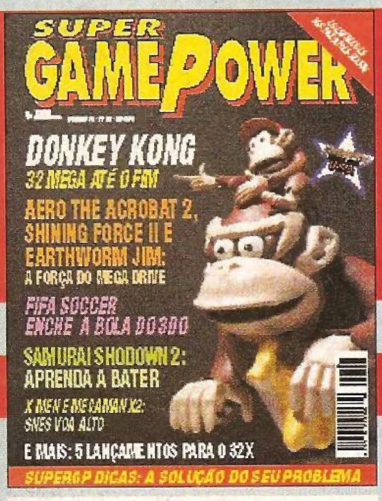
Baby Game

Baby Game é um gabinete profissional que já vem com TV e pode ser equipado com todos os video games existentes no mercado. As suas medidas são reduzidas, cabendo assim em residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets e principalmente no orçamento do seu pai. Peça já o seu.

"Eu Sou"

"EU SOU" INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - São Paulo - Capital
Fone: (011) 270-6133 - Fax: (011) 278-6970

studio



SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Virtual Boy: a Nintendo contra-ataca no gênero 32 bits — 10

PRÉ-ESTRÉIA

O show de sempre em matéria do que vai pintar de novo — 12

GOLPE FINAL

Way of the Warrior: o circo pega fogo no 3DO — 56

SUPERGP DICAS

Pare de chupar o dedo na frente da tela: veja as manhas — 60

DETONADO

Tudo o que você precisa saber sobre Donkey Kong e Urban Strike — 66

COMPUTER ZONE

Under a Killing Moon: um jogo que ocupa 4 CDs — 78

SUPERGP EXPRESS

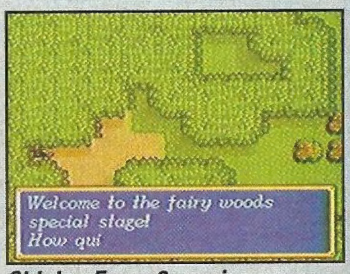
RPG, brinquedos, cinema: veja as novidades — 80

FINAL STAGE

Veja o final legal de Formula One — 82

Ilustração de Capa: *Sang Won Sung*

Direto dos quadrinhos para a telinha de videogame, os X-Men estão na pág. 78



Shining Force 2: um jogo para quem curte usar o cérebro (pág. 38)

Pancadaria com muito estilo em seis páginas, para os fãs do gênero (pág. 50)

Um show de competência em Donkey Kong Country, a aposta alta da Nintendo (pág. 71)

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Seaquest	17
Stone Protections	17
Syndicate	32
Earthworm Jim	34
Aero the Acrobat	36
Shining Force 2	38
Indy Nigel Mansell	58
Urban Strike	66

SNES

Top Gear 3000	15
Jurassic Park II	17
Dragon Ball Z	18
Sim City 2000	19
Superdante	19
X-Men	26
Megaman 2X	28
Robotrek	30
Super Turrican II	31
Sparkster	32

SEGA CD

Sparkster	17
Dune	43
Corpse Killer	44
Loadstar	45
Beyond the Limit	82

JAGUAR

Doom	48
Flashback	15

3DO

Demolition Man	14
Shock Wave	15
Hyatt Dorado Golf	15
Nova Storm	46
VR Stalker	47
Way of the Warriors	56
Fifa International Soccer	59

ARCADE

X-Men	18
Speed King	19
Samurai Shodown 2	50

32 X

After Burner Complete	18
Star Wars Arcade	21
Virtua Racing	22
Doom	23
Cosmic Carnage	24
Space Harrier	24

PLAYSTATION

Cyber Sleed	12
Ridge Racer	16

SATURN

Virtual Slider	19

SUPER GP CARTAS

AKIRA E AGORA

Turrican 2 provocou a ira do chefe na edição de novembro. ***SGP*** deu uma chamada de capa para uma matéria de SNes do jogo, que deveria ter saído na página 32. Por problemas industriais, a página acabou não saindo. Como o leitor de ***SGP*** não tem nada que ver com os problemas para se fazer a revista, o que rolou na gráfica não interessa para ele. Por isso, depois de uma bronca geral, o chefe mandou refazer a matéria, que estamos apresentando nesta edição. Como diz o ditado, antes tarde...

AVISO AOS NAVEGANTES

Gostaram do visual? Pois é, aqui é assim, entra ano, sai ano, a revista continua fervendo, cada vez melhor. Não pense que é fácil conseguir manter uma redação unida, produzindo um produto de altíssima qualidade. É por isso que quando assumo compromissos com o leitor, boto para quebrar, faço todo mundo trabalhar e dou rédea curta para a galera aqui da redação. Semana passada, encasquetei com uma idéia meio doida: decidi então que 1995 será o ano da SuperGamePower. E você sabe, palavra de chefe é ordem. Mesmo em cima da hora, comecei a planejar detalhe por detalhe desta audaciosa idéia para botá-la nas bancas logo neste ano novo. Concursos, novas seções e a maior cobertura de jogos que você já viu...até nas importadas. A equipe está trabalhando a toque de caixa e de chicote. A meta: quero que o nosso leitor seja o primeiro a tomar conhecimento dos lançamentos para os sistemas tradicionais e os novos, como o Saturn, 32X, Playstation, Ultra 64 e o que mais pintar por aí. Para garantir estes furos, vocês já devem saber que conto com uma excelente conbertura da Gamepro e contatos exclusivos nos países que ditam as regras do videogame para o mundo,Japão e EUA. Tem mais, muito mais. Eu, como não sou tonto, nem santo, dou a brecha para o leitor talentoso para que ele participe da revista como colaborador. O maior exemplo disso é o Walmir, que na edição passada cumpriu a tarefa de ilustrar o Chefe e os críticos com esse visual novo que está aí abaixo. O resultado ficou dez, coisa profissional! Outra coisa que decidi cortar a partir desta edição são as viagens dos críticos, em ambos os sentidos. Quero reduzir ao mínimo o trabalho do Akira como Ombudsman.Isso significa que no meu projeto 95 não haverá lugar para erros de qualquer espécie. Só informação de primeira... E tenho dito!

O Chefe

BABY BETINHO

Tá animalizando. Desenvolveu muito a sua técnica em jogos de luta, graças a uma temporada de treinamento intensivo na Califórnia. Testou novos jogos e foi o primeiro a saber sobre a idéia do **SF3**, com jogadores digitalizados a partir de atores (o Guile, por exemplo, poderá ser a imagem de Van Damme). Este mês trabalhou contra o tempo para cumprir o prazo taxado pelo ditador para o especial do **Samurai Shodown**.

MARCELO KAMIKAZE

Marcelo surpeendeu todo mundo ao chegar uma manhã com um especial completinho do **Final Fantasy**, com dicas e quase duas centenas de fotos. Este japa é o padrão da competência e precisão oriental a serviço da confraria do videogame. Debruçado sobre um Macintosh, faz o trabalho de dez homens: escreve, faz a arte e joga, além de ser excelente fotógrafo. Nos finais de semana, administra palestras na pastelaria-fliperama de seu pai, no bairro da Liberdade.

FASE BÔNUS

Mando essa carta somente para parabenizá-los pelo sucesso da revista. Continuem assim, arrasando com todos os videogames. Um abração pra galera da redação!

Helcio Daniel Piovani Uchoa - SP

Esta revista está delirando. Comparada às outras, dá de goleada. Vocês são os verdadeiros mestres do videogame.

Rodrigo de Souza Florianópolis - SC

Vocês conseguiram fugir daquele ditado que diz: "Tudo o que é bom dura pouco". A ***SuperGP*** é ótima e tem 84 páginas. Para ela o ditado deveria ser: "O que é bom, dura 84 páginas!".

Douglas Oliveira Matoso Curvelo - MG

Vocês tem simplesmente a melhor revista. Coitadas das outras. Ou melhor, coitadas nada! Por que não fazem algo direito? Tem mais é que se #@!%^%*&^$#@#@.

Marcelo Leite São Paulo - SP

Maluca a idéia do ***SGP SP***. Tava faltando mesmo algum lugar na revista que falasse dos points da galera. Agora o Valmir... Qualé, puseram muita foto do cara. É ruim, hein!

Rosemiro Andrada São Paulo - SP

Foi duca a matéria do **Illusion of Gaia.** Finíssimo o material, muito dez! O lance é meter RPG na parada que arrepia a galera!!

Marivaldo Santos Rio de Janeiro- RJ

RPG

Help. Tenho o jogo **Star Control II** para 3DO e não consigo encontrar o planeta secreto citado no manual.

Perdidos no Espaço São Paulo - SP

MK: *Vamos, lá. O local aparece no mapa com o nome "unknown" e está localizado na parte superior esquerda do mapa estelar. Suas coordenadas exatas são: 043.8:637.2. Mas, para receber o "portal spawner" (uma espécie de atalho espacial) é necessário visitar outro sistema em seguida, Alpha Pavonis. Anote aí outros sistemas cuja a visita será interessante:*
Delta Corvi, Zeta Persei, Zeta Draconis, Alpha Tucanae, Epsilon Muscae, Delta Gorno e Alpha Cerenkov.

Graças a ***SuperGamePower*** cheguei à fase secreta do grandioso RPG **Illusion of Gaia** (Viva ***SuperGamePower***, viva o Chefe, viva toda a rapaziada dessa fantástica redação!). Realmente o mestre dessa fase é bem difícil e não consigo derrotá-lo. Na matéria da **SuperGP** tinha uma tática, mas a explicação estava meio curta e eu fiquei boiando. Tenham piedade do meu desespero e me socorram, pelo amor de Deus.

Fiel leitor Sorocaba - SP

MK: Ok! Chegou ao mestre? Vá para o lado dele e dê golpes normais. Ele o encurralou? Dê uma corridinha e atravesse-o com um escorregão. Se der sorte você até tira energia dele. Repita a operação. Mas não dá para ganhar nem agradecimento.

LORD MATHIAS

Lord é malandro escolado. Até junho, deu o sangue e foi o cara que jogou a maioria dos lançamentos do primeiro semestre. Depois, com a conquista do Tetra pela seleção canarinho, o nosso homem superdotado de melanina despirocou. Por ele, estava comemorando até hoje. Mas, depois de uns toques da Marjorie (a rainha dos conselhos), sacou que com o Chefe não tem moleza, e caiu na dura realidade de detornar os jogos de novo.

MARJORIE BROS

Gatíssima e, como diria o baiano, definitiva. Miss Bros, depois de um rápido flerte com um importante empresário da área editorial de videogame, está linda, leve e solta. Pode ser vista às vezes fazendo seu cooper no Ibirapuera, ou no circuito do high society. Como Baby, aprimorou muito as técnicas no joystick e subiu na hierarquia, virou uma gerentona aqui na redação. Mesmo assim, não perdeu o charme. Provoca suspiros entre os tipos da casa.

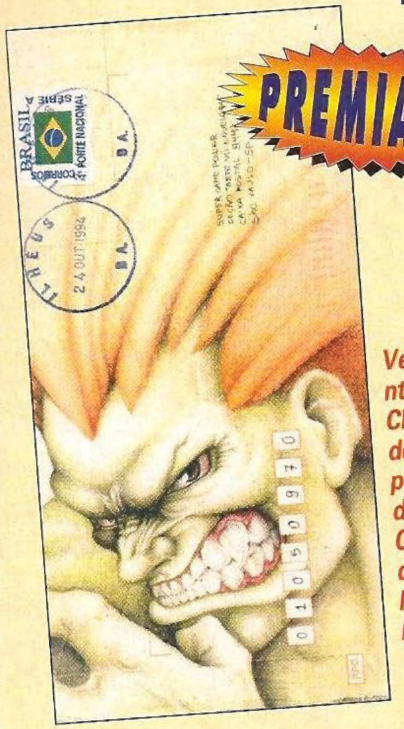
Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!!!

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

SUPER GP CARTAS

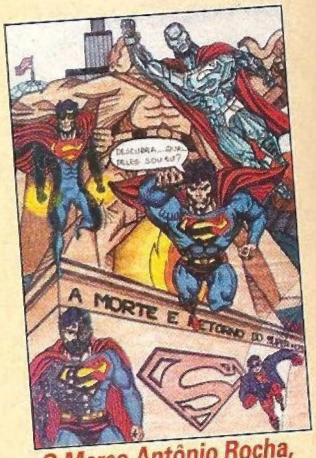
ARTE NO ENVELOPE

Blanka abandonou a selva para posar para um retrato perfeito, assinado pelo bom baiano Carlos Rogério de Oliveira Ribeiro, de Ilhéus, que leva o cartucho do mês e os aplausos do pessoal da arte



Verdadeiramente animal! Cheio de detalhes e perfeições o desenho do Carlos Rogério de Oliveira Ribeiro, de Ilhéus, BA

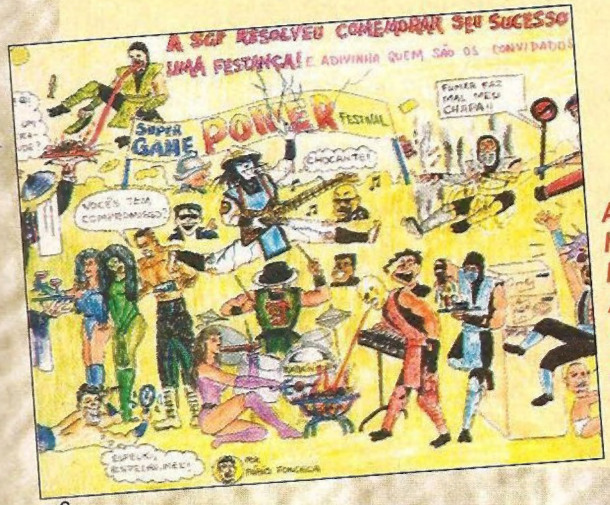
Com uma platéia dessas, o Miss Game 94, o concurso que o Ricardo Ribeiro dos Santos e a Michelle, de Poá, SP, não chegaria ao fim



O Marco Antônio Rocha, de São Paulo, SP, vê Super-Homem em tudo quanto é canto

O chefe levou o original do desenho do Rogério Rodrigues dos Santos, de Paranaguá, PR, prá casa e deu a maior confusão com a patroa...

Nosso freguês Paulo César de Moura Cavanã, ganhador do mês passado, de São Paulo, SP



A festa meio hard que o Fábio Fonceca, de Atibaia, SP, organizou aqui prá galera da redação de SGP

Depois de ver esse desenho do Igor Santos de Souza, do Guarujá, SP, a Marjorie já começou a procurar um terreninho aqui perto da Paulista

Alex Wagner da Silva, de Pará de Minas, MG, saca tudo de SGP...

Obrigado Carlos Marinho de Oliveira. Descobrimos a cidade de Amargosa, na Bahia, com a sua carta!!

Tilt bravo no DB Z, por Rangel de Oliveira Barros, capital, SP

O Rodrigo Leme de Almeida, de São Carlos, SP, sacou o ambiente aqui...

Mileena, que pernas!! Por Leonardo Pacheco Bueno, de Goiania, GO

Joab Lopes da Silva Júnior, de Guarulhos, SP, mostra o estado de espírito mais comum do chefe

Cheio de golpes secretos, o Nelson Sasaki, de Jacareí, SP, acertou o bote no traço da família de Dragon Balls Z. O Akira está testando os golpes, Nelson, parabéns!!

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

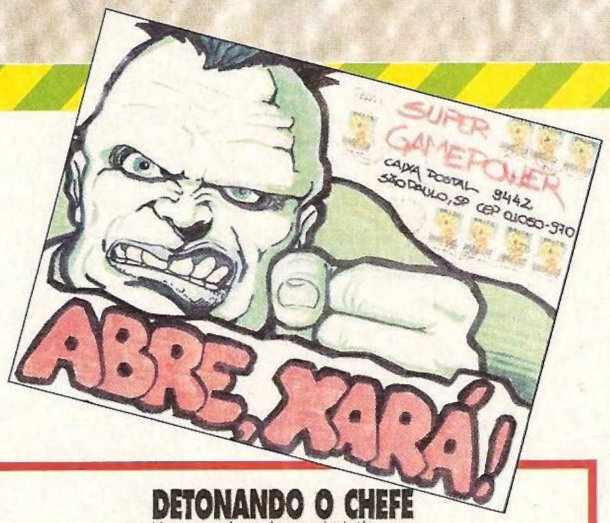
A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

SUPER GP CARTAS

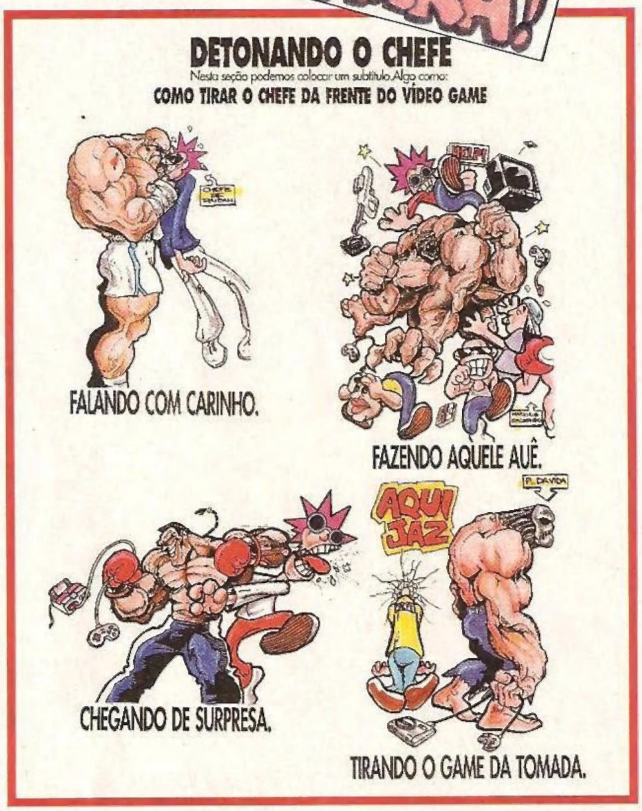


CARTA DO MÊS

Saudações, magos do Game. Mando-lhes esta humilde carta com assuntos que me fizeram perder o sono à noite. Sou viciado em videogame e tenho 3 consoles, um Mega Drive e Sega CD, um Super Famicom e um Jaguar. Peço atenção para um assunto que derrubou meus cabelos, consumiu minhas unhas e me faz perder o sono:
- No game Chakan, no plano espiritual, elemento água, 2ª fase, o personagem já começa fechado em um pequeno espaço. O chão é de gelo e as paredes de pedra. Como faço para sair? Para não deixar a carta muito pequena enchi linguiça. Espero que publiquem.

Roberto Cotrim Bizarro
São Paulo- SP

Chefe: cara, você ocupou espaço demais nesta edição da revista!! Resposta só do Chakan: dê uma martelada. Pule com o direcional para cima e quando estiver no ponto mais alto ponha para baixo o botão de ataque e destrua a parede. De quebra, mostramos os desenhos do nosso amigo Bizarro.



GAME IDÉIA

JOGO FRÁGIL

Querida Marjorie. É a primeira vez que escrevo e morro de curiosidade em saber se você é como está na revista. Outra coisa: porque esta birra com o chefe? Ele é tão ruim assim? Sou fã da ***SGP***, porque meu esposo faz coleção, aí eu leio a sua seção. O game que eu mais gosto é **Mortal Kombat II**, os golpes são fáceis. Sou fã de Liu Kang, acho ele lindo. Também de Mileena, bárbara. Agora, com quem eu mais gosto de jogar é com o Kung Lao. Marjô, me ajude a escolher Jade ou Smoke. Já segui todas as dicas da revista e ainda não consegui. Beijos de sua mais nova fã.

Tânia Reis Santos
Teixeira de Freitas - BA

MB: *Olha Tânia, não me tome por vaidosa, mas eu acho que estes desenhistas conseguiram a façanha de me deixar horrorosa na revista. Tremendo mau gosto. O Chefe é um verdadeiro ditador latino-americano, capaz das maiores atrocidades, mas no fundo é boa pessoa. Para jogar com o Smoke, na fase do portal só ataque o inimigo com uppercuts e quando aparecer um rosto, coloque para baixo e defesa. Com a Jade, dê dois perfects antes do ponto de interrogação antes com socos. É isso aí. Beijos mil.*

Super GP Responde

Numa ***Game Power***, na seção Bitmania, vocês comentavam sobre o Project Reality Ultra 64, e depois começaram a falar do SNes. Pelo que eu entendi, os fabricantes teriam desenvolvido a capacidade do SNes e ele poderia rodar até cartuchos com 64 Mega, sendo 32 Mega reservados para a memória. Ou era do Project Reality que vocês estavam falando? Sobre a foto do Saturn que saiu na ***SGP*** 7, página 11. Se o Saturn rodará só CD, para quê aquela abertura atrás da tampa ?

Jefferson Rodrigues
Sorocaba - SP

MK: *Calma lá, você está confundindo as coisas. Existe um sistema de compressão de memória que compacta o programa em torno de 50% . E um jogo de 64 Mega pode entrar num cart de 32 Mega. O Saturn roda CD e cartuchos. O* ***Virtua Fighter*** *por exemplo, será cart.*

Eu queria saber qual o melhor videogame de última geração e que eu possa comprar. O 3DO, o Saturn, o Super 32 X, o CD-1 ou o Ultra 64?

Alexander Nammoura
Campo Grande - MS

MK: *Pelos números, o Ultra 64 é o maioral (64 Bits Reais), mas o problema é que ele só vai sair no final de 95. O Saturn é 32 bits, poderoso também. O 32 X é 32 bits, um pouco inferior ao Saturn. O 3DO é 32 Bits e , enfim, o PlayStation é 32 Bits e está pau a pau com o Saturn.*

Qual o melhor videogame do mundo na atualidade? Como funciona o Super32 X, quanto custa e onde posso comprá-lo?

Wagner Gasparotto
Soledade - RS

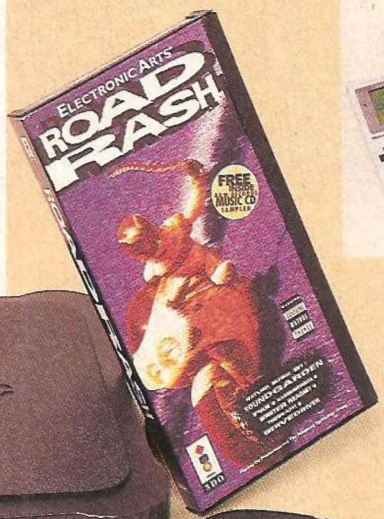
LM: *Bah, guri! Depende do que você procura. Se quer um aparelho com alto grau de multimídia, compre um 3DO. Se quer jogos, fique entre o Saturn e o Playstation. O 32 X é acoplado ao Mega, como o Sega CD. A Tec Toy pretende lançá-lo no fim de ano s/ preço definido. Lá fora custa US$ 160.*

Agora que o ator Raul Julia morreu, quem fará o papel de M. Bison no filme do **Street Fighter**? Por que vocês colocaram tão poucas dicas de Super Nes na edição passada?

Pedro Orrico Boscov
Guarujá - SP

MB: *Para a felicidade do público, Raul Julia ainda estava vivo quando o filme foi rodado, Pedro. Street Fighter vai entrar para a história como o último filme dele. Quanto às dicas, há meses em que não pinta muita coisa de algum console. Calhou de ser o SNes na outra edição.*

BRINQUEDOS LAURA
Sempre na Frente

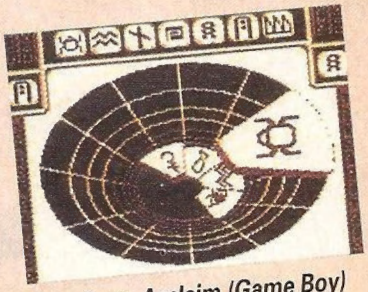


SHOPPING MORUMBI
(011) 535.5261 - 531.7293
531.6943 - 61.0973
SHOPPING PAULISTA
(011) 251.2818
289.1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

NINTENDO MOSTRA 300 JOGOS

O Japão sediou em novembro a maior feira de Nintendo já realizada, onde foram mostrados os novos lançamentos de SNes e Game Boy para 95. Na Feira Shoshinkai Software Exibition, mais de 300 jogos foram apresentados ao público e à imprensa.



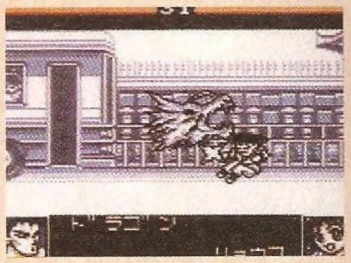
Star Gate, Acclaim (Game Boy)

Galaxy Wars, Imagineer

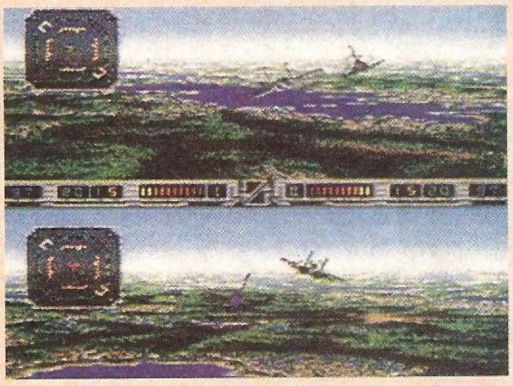
Spider Man, Epoch

Lupin the Third, Epoch

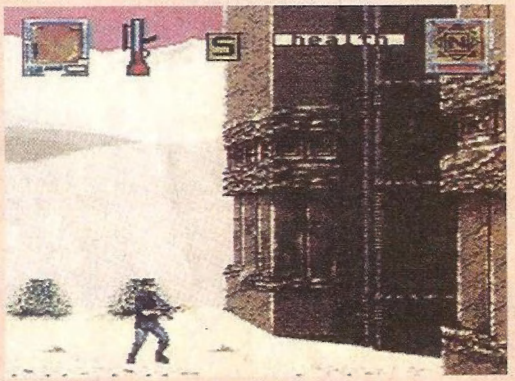
Mega Man 7, Capcom



World Heroes 2 Jet, Takara



Super Air Diver 2, Asmik: DSP para 2 jogadores

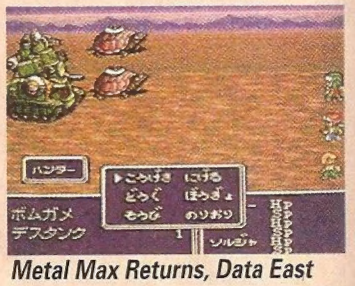


Star Gate, Acclaim: do filme para o SNes

Torneko's Adventure 2, Enix

Super Goemon 3, Konami: maior diversão

Res Arcana, Coconuts Japan: astrologia no ar



Metal Max Returns, Data East

Battle Soccer 2, Ban Presto

Super Bombliss, BPS: novos modos de jogo

Super Pinball 2, Meldac: fliper 3D realista

G Gundam, Bandai

VIRTUAL BOY REVOLUCIONA O MERCADO DOS GAMES

A Nintendo anunciou no final do ano passado o seu mais revolucionário lançamento. Virtual Boy é um sistema de videogame totalmente diferente dos que estão disponíveis no mercado. Na verdade, VB não precisa nem ao menos de TV, tudo já vem incluído. Trata-se de um HMD (Head Mounted Display), espécie de óculos usado para realidade virtual, que roda jogos de 32 bits e usa LEDs (Light emitting diode) de alta resolução montados sobre um sistema de espelhos e lentes.

ADEUS AOS FIOS E PERIFÉRICOS

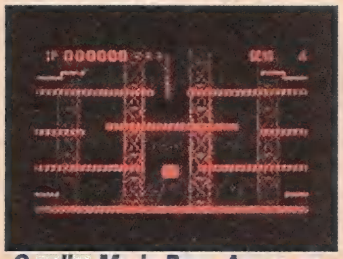
Esta tecnologia possibilita ao aparelho produzir uma verdadeira experiência "3D real" jamais vivenciada em sistemas domésticos de videogame. Seu design único dispensa o uso de qualquer periférico e de fios, estimulando os jogadores a entrar no seu mundo tridimensional particular. Este visor é retangular e mede 21,7 por 25,4 cm. Os cartuchos são acoplados ao lado da cabeça. Virtual Boy não é colorido nem preto e branco. A imagem que se tem ao colocar o Head Mounted Display é monocromática, com fundo preto e imagens vermelhas. Tudo indica que futuramente será possível adicionar cores na reflexão. Para a estréia do novo console da Nintendo, três jogos já foram preparados: Mario Bros, Space Pinball e Telero-Boxer. Os três foram exibidos na Feira Shoshinkai, realizada em Tóquio em novembro do ano passado. O preço ficará em torno de US$ 200.

Diferente dos sistemas de videogame convencionais, o Virtual Boy é composto por um Head Mounted Display, que vai na cabeça, e um controle na mão

Na parte de baixo do HMD fica localizado o slot para cartuchos. Apesar de não ser tão pesado, existe um tripé para segurar o aparelho enquanto se joga. A Nintendo pretende lançar outro tipo de apoio opcional, que conta com o uso dos ombros

AS IMAGENS DO NOVO CONSOLE

Exemplo da imagem do aparelho. Óbvio, não é 3D, pois foi fotografado apenas um lado



O velho Mario Bros. Agora, as pontuações são mostradas com se estivessem "saindo" da tela

As imagens dos dois lados foram mixadas. Esse é Telero Boxer, um dos três títulos que a Nintendo vai lançar em abril junto com o aparelho

O controle tem 2 direcionais, o que é mais do que óbvio quando ser quer controlar jogos com imagens 3D

Na mostra houve o público viu as imagens do Virtual Boy num monitor com um óculos com visão em 3 dimensões

FICHA TÉCNICA

Nome: Virtual Boy
Preço: quase o mesmo do SNes
Lançamento no Japão: Abril de 95
Apresentação: CES (janeiro)
Lançamento nos EUA: Abril 95
Preço estimado USA: em torno de US$ 200.
Primeiros Jogos: Mario Bros, Space Pinball e Telero-Boxer
Companhias que trabalham no projeto: Refelection Technologies of Massachusets.

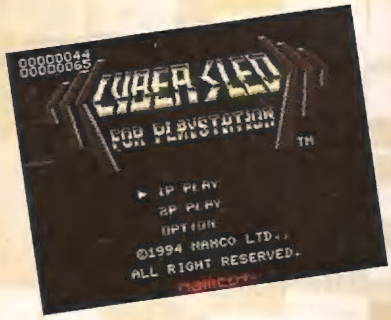
Grandes novidades: além do campeão X-Men, com nova versão no arcade, há o Super Dante, um genial construtor de RPG, Cyber Sled e Ridge Racer, esquentando o PlayStation e muito mais.

CYBER SLED

NAMCO ***BATALHA DE TANQUES***

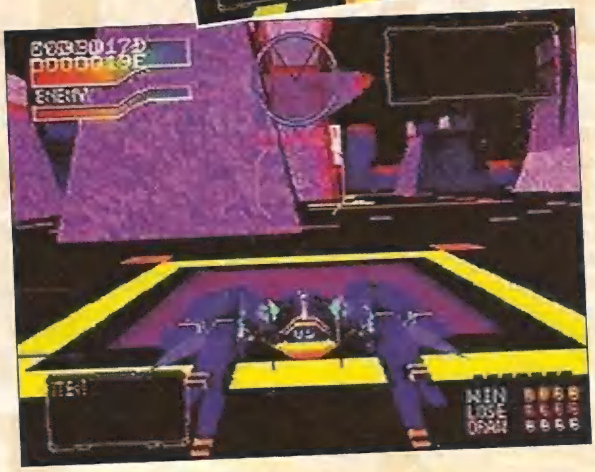
PLAYSTATION

O suporte total da Namco ao PlayStation traz aqui todo o arsenal de tiro elaborado para o domínio do mercado. **Cyber Sled**, assim como **Ridge Racer**, é um outro porto seguro de popularidade a partir de um jogo do arcade. Desta vez, no entanto, não se trara de guiar por só por diversão. Você estará correndo com um verdadeiro armamento e tem de mandar fogo a valer. Escolha entre quatro pesados condutores blindados nesse shooter de um contra o outro armado em uma labiríntica arena hi-tech. Seu adversário pode ser controlado tanto por um CPU como por seu parceiro de jogo. **Cyber Sled** permite que você alterne sua perspectiva tanto de dentro como também do lado de fora do veículo. De qualquer modo, você deve rastrear seus inimigos enquanto eles deslizam por dentro de pilares maciços e através de plantações. Você tem a opção de caçá-los ou de armar uma tocaia para os caras. **Cyber Sled** é equipado com uma pistola básica de laser, mas macaco velho sabe que só há um meio de causar danos reais: detonar mísseis. Há um bom estoque deles em todo o terreno. Cuidado quando for apanhá-los: vem chumbo quente. Como **Ridge Racer**, **Cyber Sled** conta com o novo controle para PlayStation da Namco. Tudo isso depois que o PlayStation fizer sua estréia japonesa. Mas os blindados do arcade garantem que terão uma ótima conversão.



Já disponível

Mísseis dirigidos são a grande chave para a vitória em Cyber Sled



Os botões de controle do PlayStation da Sony permitem uma intensa jogabilidade a Cyber Sled

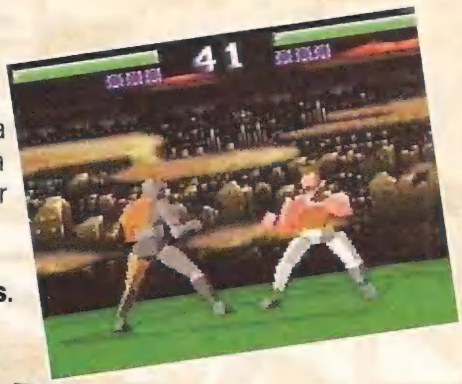
FX FIGHTER

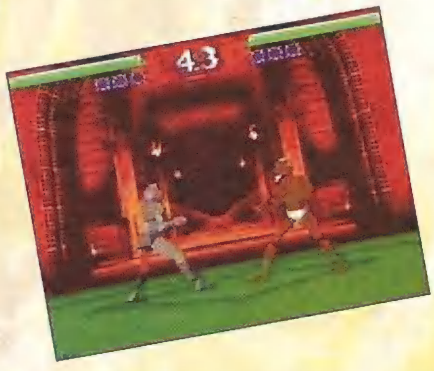
GTE INTERACTIVE — LUTA

SNES

A GTE, uma softhouse praticamente desconhecida por estas bandas, recebeu a dura missão de desenvolver um jogo para SNes que pudesse se equipar ao formidável **Virtua Fighters**. Chegou bem perto! No mesmo esquemão de **VF**, o jogo traz treze novos lutadores e ótimos gráficos-cenários, todos eles texturizados a partir de polígonos. A ação se passa num espaço futurístico e cada lutador vem de um planeta diferente. As criaturas são um show à parte: Volcano, o monstro de pedra; Cheetah, um lutador felino; além de um réptil, entre outras figuraças que estarão `a sua disposição. Além dos nove personagens que constam no menu, provavelmente há dois lutadores secretos - todos com o repertório regular de movimentos e os especiais. O cart conta com o chip SFX, e, como no clássico **Virtua Fighters**, inclui rotação de 360 graus e gráficos em escala.

Já disponível





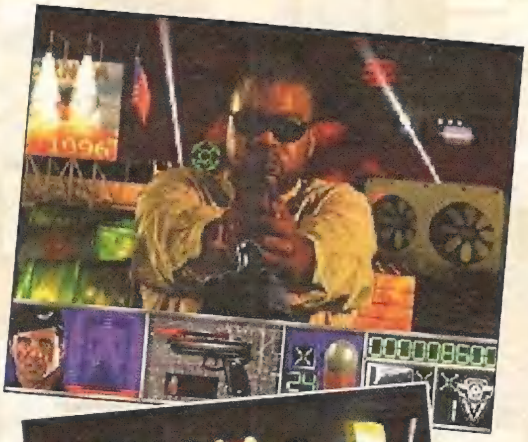
DEMOLITION MAN

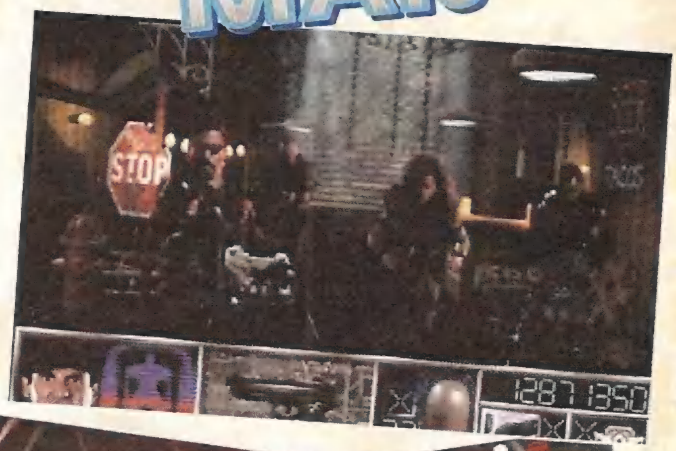
VIRGIN GAMES — **AÇÃO**

3DO

Demolition Man estréia no 3DO com uma jogabilidade inovadora. Baseado em O Demolidor, sucesso de bilheteria nos cinemas em 1993 estrelado por Sylvester Stallone e Wesley Snipes, o jogo combina, pela primeira vez no videogame, cenas do filme com alta jogabilidade. Para conseguir este efeito, o jogo foi produzido ao mesmo tempo que o filme, e grandes sequências cinematográficas foram inseridas no disc. A ação shoot-em-up se passa em Los Angeles. O ano é 1996, e Stallone, um tira, persegue seu arqui-inimigo, um notório criminoso, encenado por Snipes. Este serial killer tem em sua ficha criminal um saldo de 30 vítimas inocentes e foi condenado a ser congelado por 36 anos numa câmara criogênica. O tempo salta para o distante ano de 2032, quando, na futurística e pacífica cidade de San Angeles, os dois se encontram para a batalha final. Na perspectiva de primeira pessoa o jogador atira em telas com as cenas do filme: perseguições de carro, caçadas em túneis e combates homem-a-homem. Um CD demolidor!

Já disponível





SW: OPERATION JUMP GATE

ELECTRONIC ARTS — **TIRO**

3DO

Este Data Disk da Electronic Arts é um dos melhores lançamentos da temporada para o CD da Panasonic. A condição indispensável para jogar as cinco novas fases deste clássico é contar com o CD original. O disc traz ação em combate 3D em terreno fotorealístico e som Dolby Surround. As novas missões incluem jornadas em Marte, na misteriosa lua de Júpiter, e Titan, a lua na órbita de Saturno. Há também muitas sub-missões com labirintos e armadilhas. Quando for lançado pelo espaço, você encontrará novas naves inimigas como a Ice Melter, BattleAxe e Suriken.

Já disponível

HYATT DORADO GOLF

US. GOLD — **GOLFE**

3DO

Usando a tecnologia WaveFront e estações gráficas da Silicon Graphics este game, oficial e licenciado, tem 15 tipos de competição, incluindo Skins, Texas Scramble e Match Play. Os gráficos recriam o famoso curso de Dorado Beach em detalhe, com mais de 500 visões por buraco. Você controla a temperatura e as condições do terreno, o taco, a força e a direção.

Já disponível

FLASHBACK

US GOLD — **AÇÃO-AVENTURA**

3DO

JAGUAR

Flashback, um dos mais populares ação/aventura de todos os tempos, está prontinho para estrear em dois sistemas: o 3DO e o Jaguar. Num mundo futurístico você...perde a memória. A procura de sua identidade o leva a atravessar sete fases complexas de labirintos. O jogo requer muito raciocínio para ultrapassar obstáculos e inimigos e colher armas e informações que o levarão ao seu destino. Tirando os novos gráficos e sequências cinematográficas, estas versões não são muito diferentes das de 16 bits.

Janeiro 95

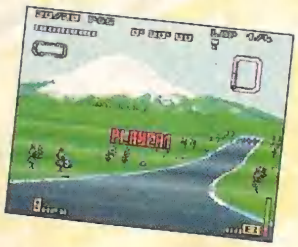
TOP GEAR 3000

KEMCO — **CORRIDA**

SNES

Em 2962, as corridas de carro mudam bastante. **Top Gear** mostra como elas serão: high-tech, sci-fi, num percurso através de 12 sistemas solares. Brincou! A competição de até quatro jogadores traz campeonatos e modos de corrida entre os jogadores. Sequência do ótimo **Top Gear**, sucesso absoluto. Imperdível!

Lançamento previsto para o primeiro trimestre de 95

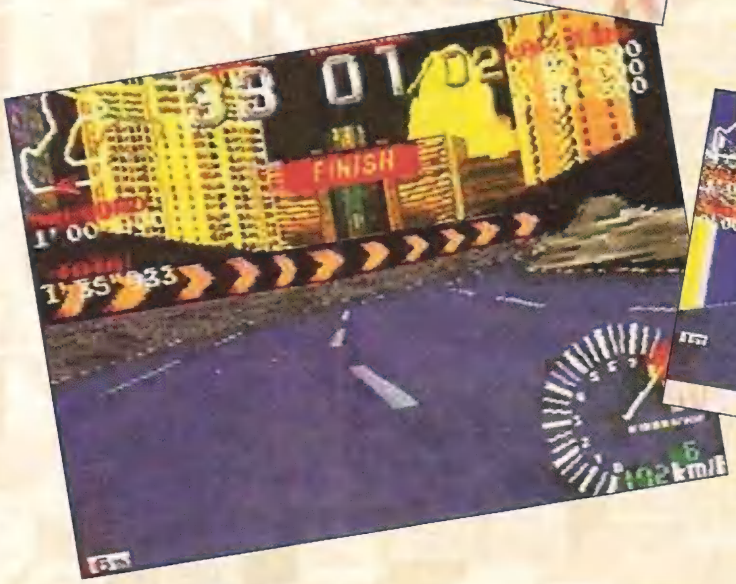


RIDGE RACER

NAMCO — **CORRIDA**

PLAYSTATION

Ridge Racer foi a resposta da Namco ao **Virtua Rancing** no arcade. Agora será a resposta da Sony PlayStation ao **Virtua Racing Deluxe** para 32X e **Daytona** para o Sega Saturn. Essa versão em 32 bits com perspectiva em primeira pessoa da corrida será virtualmente idêntica à colisão de carros em fliperama. O trajeto simples do circuito será familiar para pilotos de vídeo que já enfrentaram uma corrida ensandecida através dos "picos". Ele serpenteia pelas montanhas, ao longo do litoral e através das ruas da cidade. Você vai correr contra o tempo para marcar a velocidade mais rápida do circuito. O PlayStation vai pintar gráficos soberbos em poligonais e texturas mapeadas. A Namco garante que serão duplicatas exatas do visual arcade. A expectativa é que seja, no mínimo, uma corrida engenhosa, com túneis escuros, pontes extensas e muita velocidade. Você poderá escolher suas rodas em um showroom com as mais avançadas novidades. Fora isso, não há muitas outras opções. Basicamente, você poderá escolher a transmissão manual ou AT. Por isso, a Namco quer incrementar as escolhas de controle para os pilotos no PlayStation e deve produzir seu próprio controle para duas mãos num modelo melhor e mais flexível. O novo periférico da Namco estará presente em vários jogos para PlayStation, incluindo **Cyber Sled**. **Ridge Racer** será o primeiro a sair do forno.



Já disponível

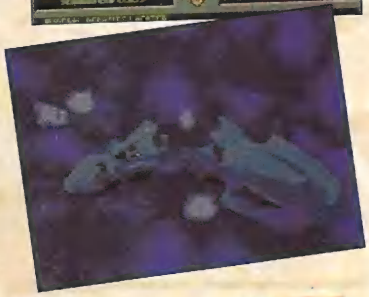
SEAQUEST

T-HQ — **AÇÃO-AVENTURA**

MEGA

Uma viagem ao fundo do mar na série homônima de TV. Como capitão do SeaQuest, você comanda o submarino em missões simuladas para computador. Se aliar à técnica capacidade diplomática, você controla o SeaQuest e outros 5 veículos e tenta derrotar piratas que estão em 3 quadrantes, 14 áreas minadas e 4 cidades submarinas.

16 Mega
Já disponível



JURASSIC PARK II

OCEDV — **AÇÃO**

SNES

A continuação de **Jurassic Park** para o SNes está com visual e jogabilidade bem diferentes. Dr. Grants está de volta à ilha para resgatar seus assistentes e combater os dinossauros. Você terá de desativar campos de energia, resgatar os reféns e domar 12 novas criaturas. Os gráficos lembram mais a versão de Mega e a joagabilidade segue o estilo corrida e tiro.

Já disponível

MYST

SUNSOFT — **AVENTURA**

SEGA CD

Versão para Sega CD do sucesso do ano passado em PC. A história continua a mesma, com algumas diferenças no formato. Aventura surrealista em que você vai a ilha de Myst procurar por Atrus, que descobriu livros com poderes para criar mundos e transportar pessoas para eles. Mas Atrus sumiu. Cabe a você solucionar o mistério.

Já disponível

STONE PROTECTORS

VIC TOKAI — **AÇÃO-AVENTURA**

MEGA

Diversão e rock'n'roll juntos. Você faz parte da The Stone Protectors, uma banda de rock nervosa que está tentando resgatar a princesa Opal. Os personagens têm movimentos especiais e o jogo inclui os modos para um jogador, cooperativo entre dois jogadores, e o mano-a-mano tournament mode.

Já disponível

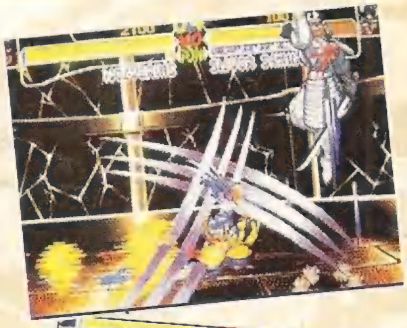
PRÉ-ESTRÉIA

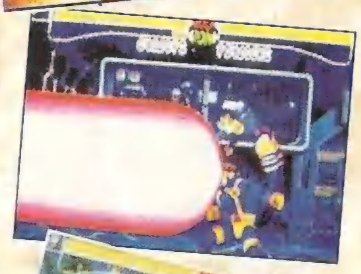
X-MEN

CAPCOM — **LUTA**

ARCADE

A Capcom quer quebrar todos os recordes com esse **X-Men** de luta. O must do jogo são os personagens da Marvel e os novos elementos. Foram incluídos o super-salto, a defesa e contra-ataque de arremessos. Conta-se com uma barra de energia e a X Power Gauge. Use golpes especiais e encha X Power Gauge (até 4 níveis). Com isso, os mutantes têm poderes que incluem divisão, vôo, velocidade e invencibilidade. Se a barra estiver plena, aí o circo pega fogo com os golpes Hyper X. Os iniciantes podem optar pelo modo com defesa é automática. Dez lutadores disponíveis e dois mestres.





300 Mega
Disponível em março

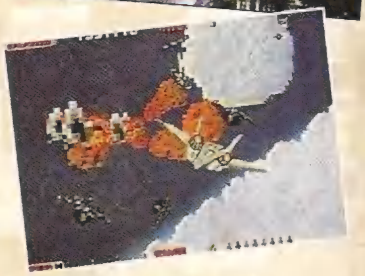
AFTER BURNER COMPLETE

SEGA — **TIRO**

32X

Um dos primeiros jogos com cabine interativa da Sega, **After Burner Complete** é tido como uma obra-prima dos jogos de batalha de caças. Agora tudo isso estará de volta no 32X, com tudo que se tem direito: velocidade, gráfico e sons fiéis ao arcade original. Apesar do nome, não pense em encontrar o misterioso **After Burner I**.

16 Mega
Disponível em 13 de janeiro



DRAGON BALL Z

BANDAI — **MISTO**

SNES

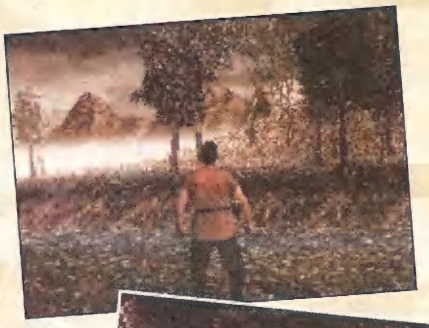
Foram muitos **Dragon Ball** para SNes: um RPG e mais três de luta. Agora é hora de relembrar o passado. Este **Dragon Ball** se baseia na época em que Goku ainda era um garoto. Intercalando RPG e aventura, a história relembra o encontro dos amigos de Goku. Segue fielmente o desenho original de Akira Toriyama.

Memória não definida
Disponível em março

VIRTUAL HYDLIDE

SEGA — **RPG**

SATURN



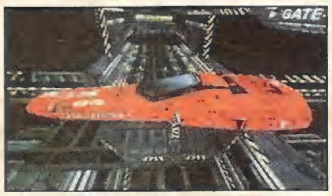
Outro que renasce das cinzas. **Hydlide** foi um grande sucesso nos computadores PC Nec e MSX. O Nes e o Mega tiveram versões desse clássico. No Saturn, de igual só tem o enredo, que se baseia em **Hydlide I**. O visual é todo 3D. O mapa de Fairy Land foi completamente reproduzido nessa nova visão. Os gráficos misturam digitalização e computação gráfica (polígonos com aplicação de textura). Todos os movimentos de Jim foram digitalizados.

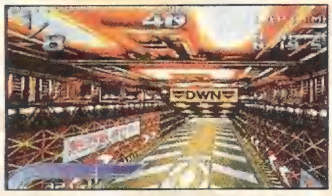
CD-ROM
Disponível em fevereiro

SPEED KING

KONAMI — **CORRIDA**

ARCADE





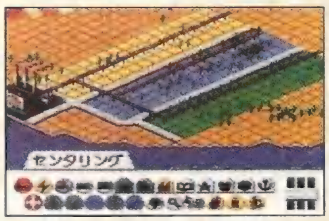
Corrida de Hover Vehicles em Neo Kobe City, o mesmo de **Snatcher**. Apesar do contexto Cyber Punk, as regras são as mais tradicionais: vence quem fizer o melhor tempo. Os gráficos são montados em polígonos e aplicadas texturas. Resultados: perfeito como **Daytona USA**. Velocidade e realismo animal! A cabine do jogo é imensa e vai ser difícil encontrar este jogo em pequenos flipers.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

SIM CITY 2000

IMAGINEER — **SIMULAÇÃO**

SNES



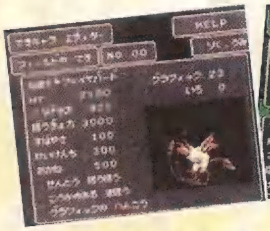
Prefeitos de plantão, peguem seus controles. **Sim City 2000** faz sua aparição no SNes. Bem mais completo que seu antecessor, a visão passou a ser diagonal, facilitando a representação de alturas. Antes de construir a sua cidade, dê uma geral no terreno. Criar planos, ver se tem água e florestas. As construções ganham em diversidade. Exemplo: há usinas de carvão, de microondas e solar. Não se esqueça do sub-solo.

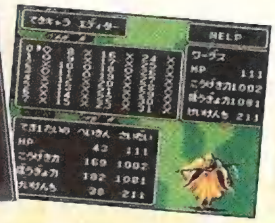
16 Mega
Disponível em 2 de julho

SUPER DANTE

ASCII — **EDITOR**

SNES





Esse é para o cara que está cansado de só jogar. Depois do **Designemon**, o construtor de jogos de naves, chega esse **Super Dante**, construtor de RPG. Escolha entre 50 personagens, 51 monstros (7 são mestres) e construa seus itens, magias, eventos e efeitos visuais. Cada personagem e monstro tem uma infinidade de parâmetros, o que permite uma construção bem livre. Hora de colocar em prática o Game Idéia.

8 Mega
Disponível em fevereiro

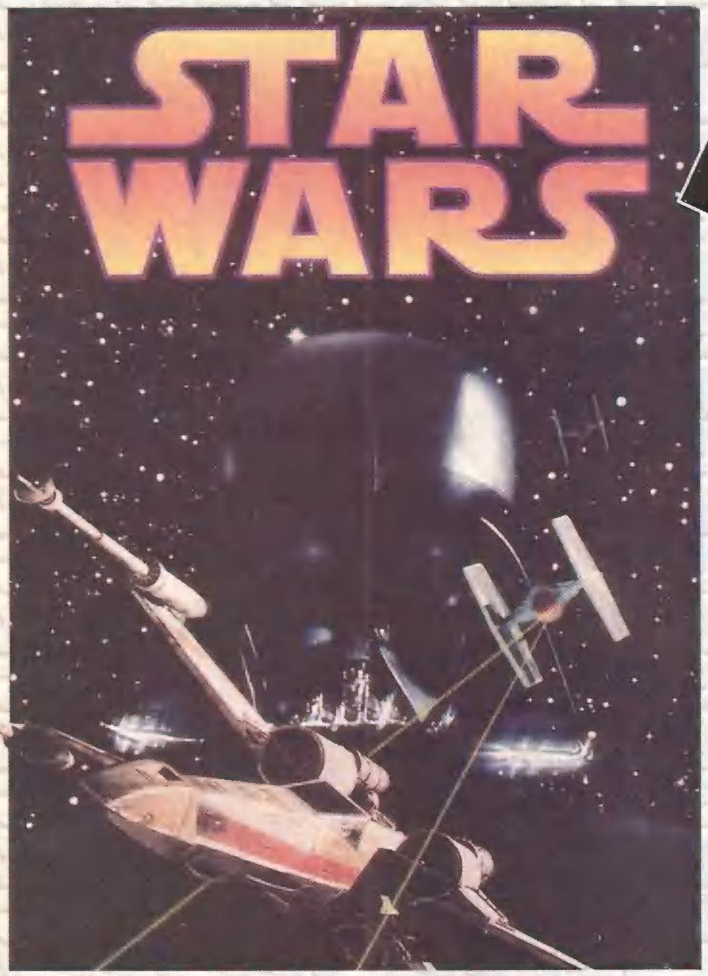
32X™ ESPECIAL

Foi-se o tempo em que o videogame era visto como coisa de criança. De 90 para cá, novos sistemas surgiram e uma revolução aconteceu no ramo do entretenimento eletrônico. As palavras de ordem de ontem (16 Bits, side-scrolling, zoom), transformaram-se em texture mapping, renderização, 3D, realidade virtual. E os consoles? Saturn, Jaguar, Playstation, 3DO. A Nintendo promete o seu 64 Bits para o fim de 95. A Sega lança no mercado mundial o seu 32X, um sistema que possibilitará ao Mega rodar cartuchos de até 32 bits, coisa considerada impossível anos atrás. Quarenta vezes mais rápido que um 16 bits, o 32 X é o novo sistema da Sega, um periférico que, acoplado ao Mega Drive, pode rodar carts e CDs com memória de 32 bits. O novo sistema conta com processadores VDP e 32X VDP, ideais para gráficos poligonais. O processador RISC garante velocidade e potência nos frames, com 50.000 polígonos/segundo. O 32 X comporta 32.768 cores simultâneas. Na parte de vídeo, novos planos foram adicinados, incluindo os do Mega Drive. O som é estéreo e digital com o programa Q-Sound, mixando o som do Mega. Com o console, serão lançados 8 jogos inéditos: Fahrenheit, Midnight Raiders, Surgical Strike, Wirehead, Stellar Assault, Golf Magazine, Super Moto Cross e Metal Head.

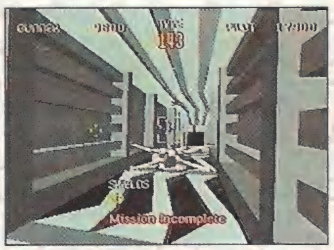
Por Marjorie Bros

STAR WARS

Que tal um Star Fox remodelado para o enredo de Star Wars? Star Wars Arcade é um dos melhores jogos da primeira leva do 32 X. Este shooting espacial, baseado no primeiro filme de George Lucas, traz tudo em dobro. Duas perspectivas: a de dentro e de trás da nave. Dois jogadores: na X-Wing, um jogador controla o manche e a mira; na Y-Wing, a ação é revezada entre a dupla. Dois modos: o arcade, mais fácil, com quatro fases; e o modo 32 x, com oito fases e dificuldade avançada. Star Wars trabalha com gráficos poligonais e movimentação livre. O acesso ao jogo continua rápido como no Mega, sem aquele tempo perdido no CD. No começo, poucas telas demo com os personagens do filme, pouca história, muita ação. A bordo da sua nave você tem de matar vários inimigos em poucos segundos. No começo é bico, mas depois o ritmo fica insuportável. Os controles respondem rápido e não apresentam falhas. O som é uma essencial no jogo, você vai pensar que está nas estrelas. Os efeitos e as trilhas são de arrasar. Com tudo de primeira, Star Wars chega para ficar.



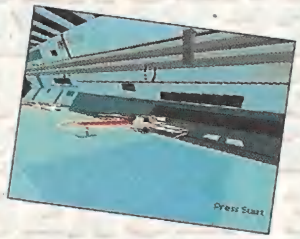
Visão de dentro: para os jogadores que curtem emoções fortes

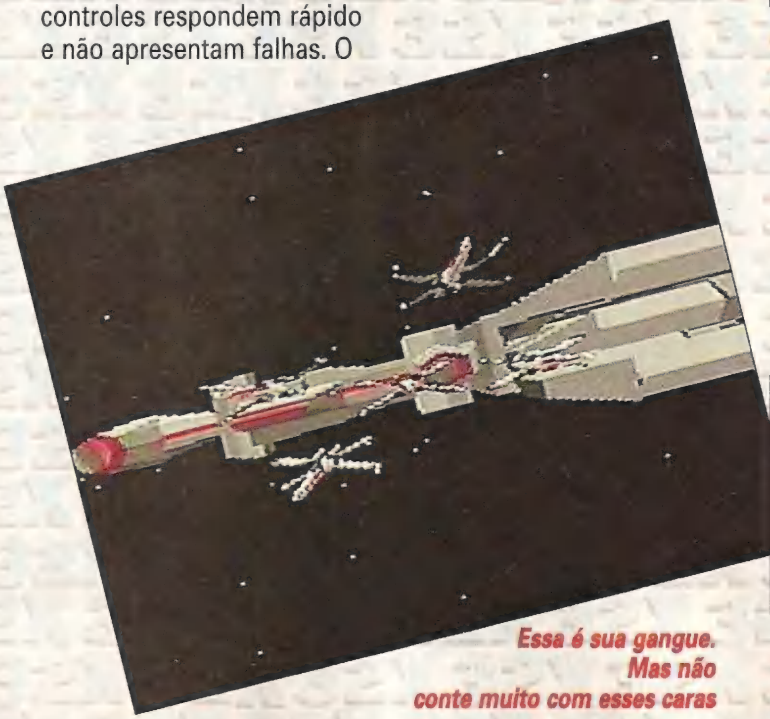


A visão de trás possibilita escapar melhor de grandes rajadas de tiros

As torres de energia podem ajudar um pouco sua vida em alguns momentos

No modo para 2 jogadores, você poderá ter a nave Y-Wing





Essa é sua gangue. Mas não conte muito com esses caras

Há missões complicadas, em que o movimento da nave não é livre

STAR WARS ARCADE **4.3**

32 X

SEGA

20 Mega - 4/8 Fases

1 ou 2 jogadores

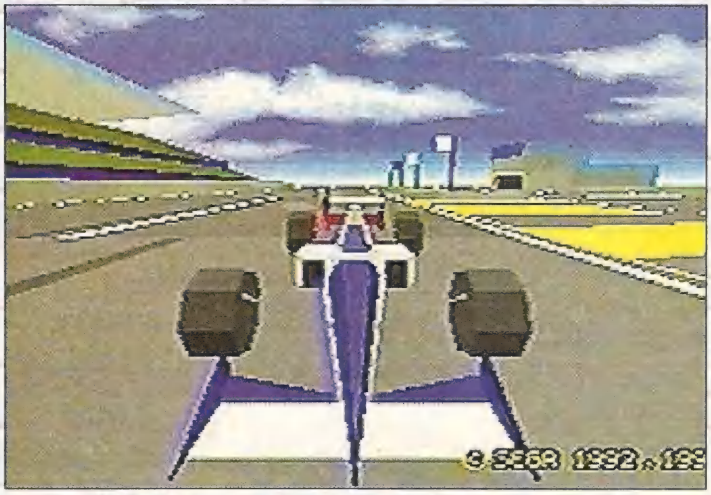
Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

32X ESPECIAL

Por Marjorie Bros

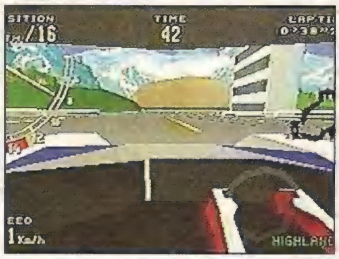
Esta versão do clássico de corridas para 32 X está 35% mais rápida do que a do Mega Drive. E quem jogou o **Virtua Racing** do Mega sabe o que isso significa: **Virtua Racing de Luxe** é um luxo só e pé na máquina com velocidade máxima!



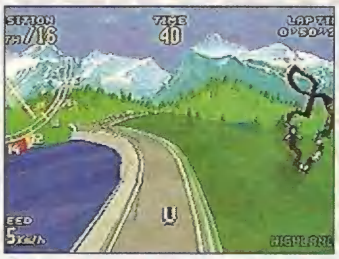
Virtua Racing DE LUXE

PISTA PARA TUDO QUE É GOSTO

Entre as mudanças mais significativas foram acrescentados dois circuitos e dois carros novos. Simulador feito a partir de gráficos poligonais - o precursor no estilo - **Virtua Racing** é um torneio dividido entre várias modalidades automobilísticas. Desta vez, temos, além da Fórmula 1, as provas de Stock Cars e de protótipos. Os gráficos dos circuitos são os mesmos, a velocidade é que muda de acordo com cada prova. Os modos disponíveis são versus, time attack (contra o tempo), Virtua Racing (modo normal). O simulador é perfeito, com direito a paradas nos boxes e cenários fiéis às pistas do circuito mundial. Poderoso!



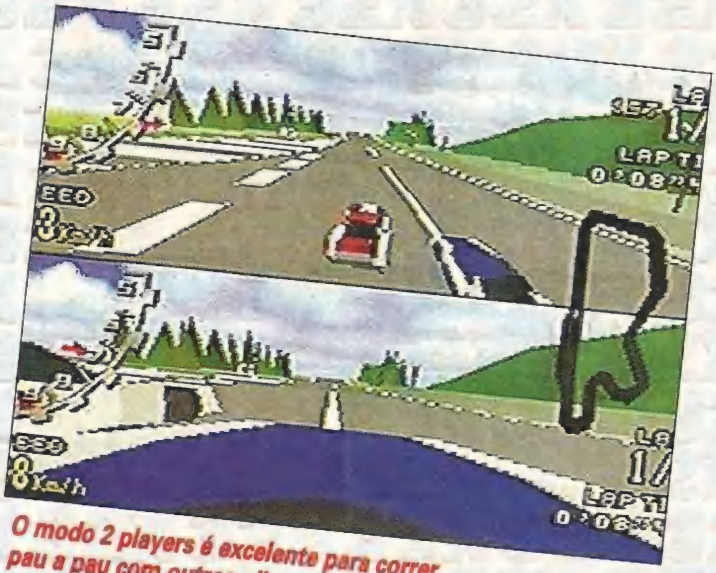
Visão interna: mais complicada e mais real



Visão helicóptero: bem simples, própria para iniciantes

Visão de trás: para dar mais emoção nas ultrapassagens

Visão bem de trás: emoção em curvas e túneis



O modo 2 players é excelente para correr pau a pau com outros pilotos do joystick

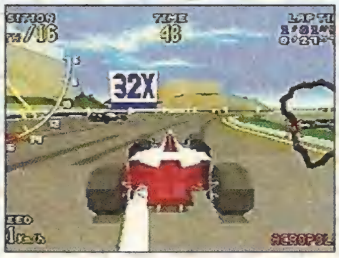
VIRTUA RACING DE LUXE

4.8

32 X

	SEGA
	24 Mega - 5 Fases
	1 ou 2 jogadores
	Corrida

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



Virtua Racing de Luxe: exclusividade do 32X

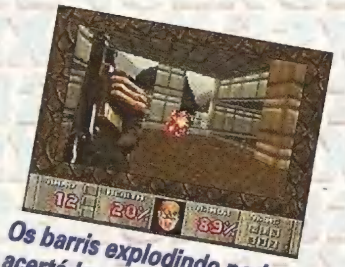
O Stock Car é o mais lento e com controle mais fácil

Por Lord Mathias

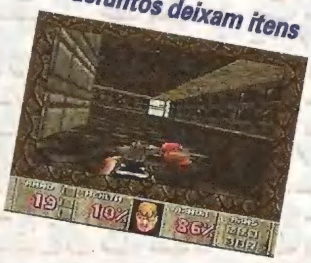
DOOM

Seguramente, **Doom** é um dos jogos de ação mais populares do PC. A fórmula ação/maze em primeira pessoa começou com **Wolfenstein 3D**, uma caçada a nazistas. Foi em frente com **Spear of Destiny**, um enredo de magia negra. A trilogia se completa com este **Doom**. Depois dele, muita imitação barata pintou no mercado. O protagonista da série **W 3D e Spear Destiny**, cansou de matar soldados e robôs e comprou outra briga: aniquilar hordas de demônios. Em **Doom**, nosso herói é enviado a uma jornada rumo ao inferno. Através de corredores enormes e mais de 15 fases você tem de encarnar o intrépido guerreiro, armado com um arsenal pesado. Escolha suas armas entre serra elétrica, revólver, cartucheira, metralhadora rotatória, bazuca, lançador de plasma e MC-9000, ou encare o desafio só com um soco inglês. Nos labirintos, há passagens secretas e itens que recarregam a vida e a energia. Para se dar bem é indispensável ter sangue frio e não deixar passar em branco nenhum cartão de acesso. Para os iniciantes, há outro requisito básico neste **Doom**: muita paciência para chegar ao fim. A versão para 32 X segue o mesmo padrão do PC, ou seja, é impecável.

Sangue é o que não falta em Doom



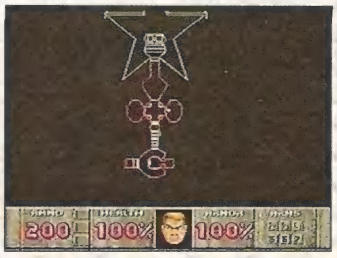
Os barris explodindo podem acertá-lo ou ao inimigo



Os defuntos deixam itens

Caras feias têm de montão. Umas são passagens secretas

Os inimigos mais fortes primeiro, como este

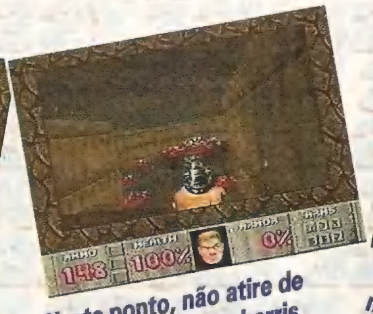


Com o mapa, você se localiza e acha até passagens secretas

Ao ver esta porta, fique tranquilo: é a saída

Esta é a chave vermelha para abrir porta de batente vermelho

A parede mais clara é uma passagem secreta



Neste ponto, não atire de bobeira. Acerte os barris

Você enfrenta dois destes monstros na 8ª fase

DOOM **5.0**

32 X

SEGA

24 Mega - 15 Fases

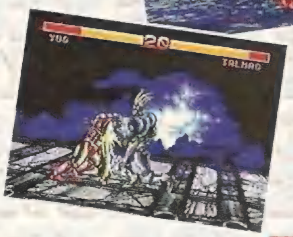
1 jogador

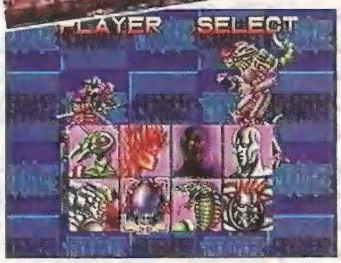
Ação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

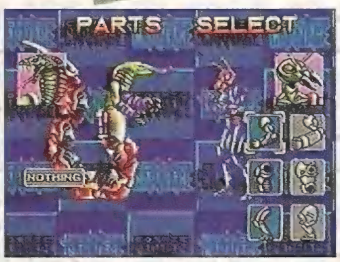
32X ESPECIAL

COSMIC CARNAGE





Há 4 caras do bem e 4 do mal



Só alguns têm armaduras

Por Marcelo Kamikase

Jogo de luta feito às pressas para o lançamento do console. Segue o estilo do **Samurai Shodown**, um versus game com zoom, que é acionado quando os guerreiros se aproximam ou se afastam. O menu de personagens tem 4 guerreiros do bem e 4 do mal. Os golpes, com raras exceções, são tradicionais. As magias e golpes especiais dependem das armaduras. O jogo é lento e com golpes fáceis. O sucesso depende da escolha da armadura, que gera magias e retém energia. O som salva, é arrasador.

COSMIC CARNAGE	3.5
32 X	
SEGA	
24 Mega - 10 Fases	
1 ou 2 jogadores	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

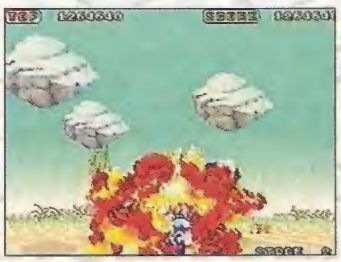
SPACE HARRIER

Por Chefe

Cópia idêntica ao arcade lançado em 85. Apesar dos dez anos de idade, **Space Harrier** continua atual. Os gráficos são comuns, com perspectiva em primeira pessoa. História bem original: você é um guerreiro espacial que tem de salvar o planeta do holocausto alienígena. Nada de troca de armas, nem mesmo de itens. Aqui, você está armado com uma metralhadora laser e vai de encontro a um horizonte carregado de inimigos e obstáculos. O efeito visual é o de um zoom 3D. A trilha sonora segue a do arcade, um pouco melhorada. Foram acrescentadas mais fases e dificuldade. A Sega sabe o que faz e traz para o seu novo console os clássicos de todos os tempos. Receita que costuma não falhar!

Para matar a serpente, basta acertar sua cabeça

Cuidado com as pedras que parecem nuvens



Não tropece na grama, pois você será um alvo fácil

SPACE HARRIER	4.5
32 X	
SEGA	
20 Mega - 16 Fases	
1 jogador	
Tiro	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

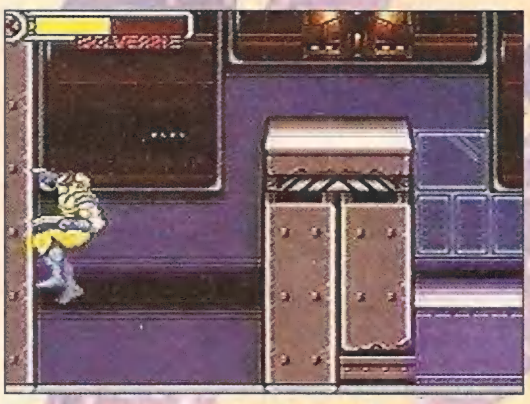
SNES

X-MEN

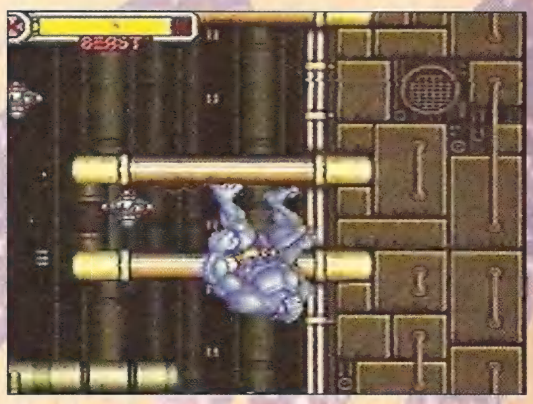
MUTANT APOCALYPSE

Por Marcelo Kamikaze

X-Men, para quem não sabe, é a linha de heróis mais conhecida da Marvel Comics. O grupo comandado pelo professor Xavier estréia em um novo game para SNes. **X-Men** foi lançado tempos atrás para o Mega Drive. A Nintendo fez uma versão destruidora e enterrou a concorrente. A ilha de Genosha é conhecida intergalacticamente por escravizar mutantes. Por trás deste ato "desumano" está Apocalipse, o nojento. Logo ao desembarcarem na ilha, Xavier dá as ordens ao grupo. Missões separadas para cada herói. Wolverine se encarrega da fábrica de sentinelas (robôs programados para matar mutantes), Gambit faz uma "limpeza" no porto e assim por diante. Cada um dos cinco tem suas habilidades e



Use suas garras para escalar paredes e, ao mesmo tempo, destrua os inimigos



Fera luta de cabeça para baixo! Basta no pulo por para cima em alguma plataforma ou parede

AS MANHAS DA GALERA DO PROFESSOR XAVIER

GAMBIT

Staff Attack- aperte Y
Low Staff Attack- ↓ e Y simultaneamente
Jumping Staff Attack- no ar, aperte Y
Double Kick- ↑ e Y simultaneamente
Single Card Attack- → → e Y rapidamente
Triple Hard Attack- ↓ ↘ → e Y rapidamente
High Card Attack- ↑ ↑ e Y rapidamente

PSYLOCKE

Elbow Jab- aperte Y
Flip Kick- ↑ e Y simultaneamente
Spin Kick- ↓ e Y simultaneamente
Psychic Knife- ↓ ↘ → e Y rapidamente
Flying Knee- » ' « e Y rapidamente
Quick Slide- » » e Y rapidamente
Neck Cracker- segure ↓ e dê Y junto

WOLFERINE

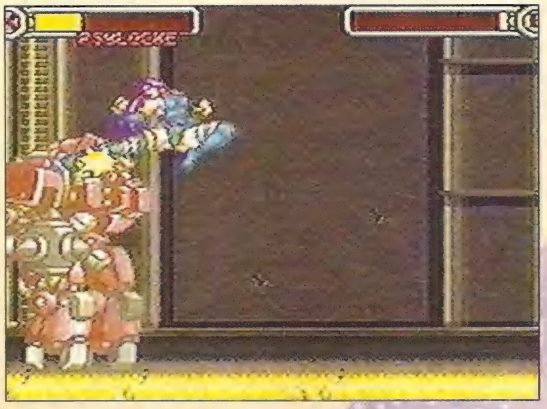
Slash- aperte Y
Uppercut- ↑ e Y simultaneamente
Running Claw- → → e Y rapidamente
Jumping Slash- no ar, aperte Y
Berserker- ' « » e Y rapidamente
Flying Berserker- no ar, dê ↓ e Y junto
Wall Climb- pule para frente e aperte Y

BEAST

Punch- aperte Y
Best Charge- → → e dê Y rapidamente
Somersault Kick- ↑ e Y simultaneamente
Crouching Punch- ↓ e Y simultaneamente
Ceiling Walk- pule no teto e aperte ↑
Beast Bounce- segure ↓ e aperte Y ao mesmo tempo

CYCLOPS

Punch- aperte Y
Crescent Kick- ↑ e Y simultaneamente
Slide Kick- → → e Y rapidamente
Standing Optic Blast- no ar, aperte ↓ ↘ → e Y rapidamente
Jumping Optic Blast- no ar, aperte ↓ ↘ → e Y rapidamente
Crouching Optic Blast- →↘↓ e Y(veloz)

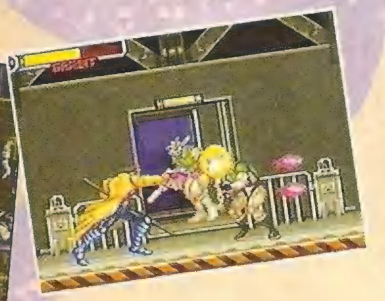


DICA: *este robô aparece várias vezes. Aqui, logo depois de detoná-lo, saia correndo, o chão vai quebrar*

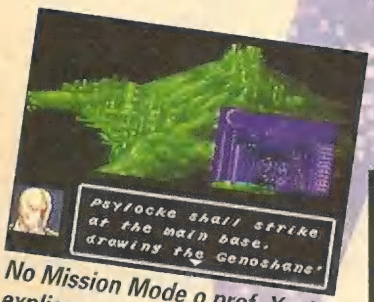
Os sentinelas-robôs assassinos de mutantes irão incomodá-lo. Aqui, em fase de construção, detone a cabeça

poderes especiais. Cyclops e seus raios óticos, Wolverine com suas garras de adamantium, Psylocke lutando com a faca psiônica, Beast misturando força e equilíbrio e, finalmente, Gambit, que manipula com destreza o bastão e suas cartas. Os golpes são no esquema de **Street Fighter**, acionados em sequência. No decorrer das fases preste atenção nos 3 ícones azuis, alguns visíveis e outros não. Três deles dão a uma vida. Os blocos vermelhos somam energia a seu marcador. Por causa da ação linear, o maior desafio é sair do cerco inimigo. Os chefes, por ordem: Apocalipse, Omega Red, Juggernaut e Magneto. Com todos estes monstros sagrados da HQ na telinha, você vai ficar aí parado?

Pegue três itens destes e ganhe uma vida



Neste jogo, os poderes são ilimitados. Não fique com medo de gastá-los, use-os a qualquer hora



No Mission Mode o prof. Xavier explica e dedica cada missão a um mutante

X-MEN **4.0**

SNES

CAPCOM

16 Mega - N/D Fases

1 jogador

Ação

GRÁFICO	■■■■■
SOM	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
FUN FACTOR	■■■■■

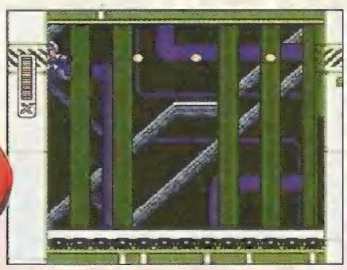
1 2 3 4 5

MEGA MAN X2

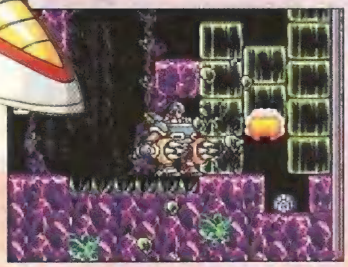
Por Bruised Lee

Parecia que o **Mega Man** ia demorar um século para entrar no reino dos 16-bit, mas quando eles finalmente emplacaram, foi um sucesso instantâneo. Só um ano mais tarde, o **Mega Man X2** continuaria esta lenda de ação.

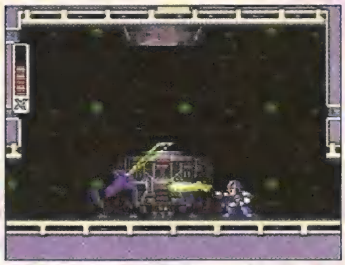
A saga do Mega Man X versus Maverick Reploids continua, mas dessa vez o caçador número um de Maverick da Capcom encara os X-Hunters. Ele não tem nem idéia de que essa nova leva de robôs Maverick foi especialmente designada para matá-lo! Nesta busca pelo controle total do poder, os Mavericks conseguiram capturar o robo-cão de **Mega Man X**, seu velho amigo Zero, a isca perfeita para emboscá-lo. Nesta aventura mega-divertida, todas as habilidades de **Mega Man X** (e suas) são postas sob um teste extenuante enquanto você tenta salvar Zero e acabar com Maverick de vez. O Mega Man precisa avançar em seu caminho por oito locais principais. Os níveis são enganosamente normais em tamanho e parecem ir de frente pra trás, mas não deixe que as aparências o enganem. Alguns desafios surpreendentes, como pegar power-ups para Mega Man em locais escondidos, vão manter você de pé. Os power-ups sempre parecem acessíveis, mas você vai fazer bolhas nos dedos até chegar a eles. Os níveis também são



***DICA:** no começo da fase Weather Control, suba a parede da esquerda para encontrar um coração-tanque escondido que aumenta sua barra de energia*

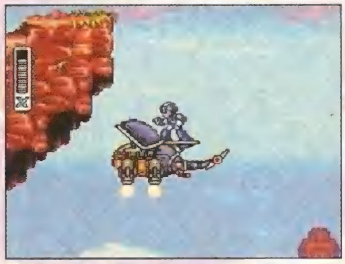


***DICA:** você precisa do Mobile Attack Armor para atravessar algumas paredes*



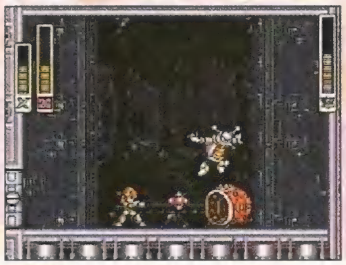
***DICA:** quando estiver lutando com esse chefe X-Hunter, fique a uma boa distância dele. Sua arma X-Buster causa os piores danos*

***DICA:** para completar saltos longos, aperte o botão de Dash e imediatamente o botão de pulo*

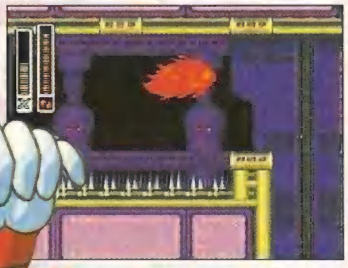


***DICA:** no Volcanic Zone Stage, salte esse inimigo para alcançar a borda à esquerda e ganhar um subtanque extra*

***DICA:** use a Spin Wheel para atravessar paredes e blocos*



***DICA:** a arma da Magnet Mine causa grandes danos ao chefe Crystal Snail*



***DICA:** quando totalmente carregada, a arma Speed Burner rapidamente lança você através da tela para novos locais*

GAMEPRO DIRETO DOS USA

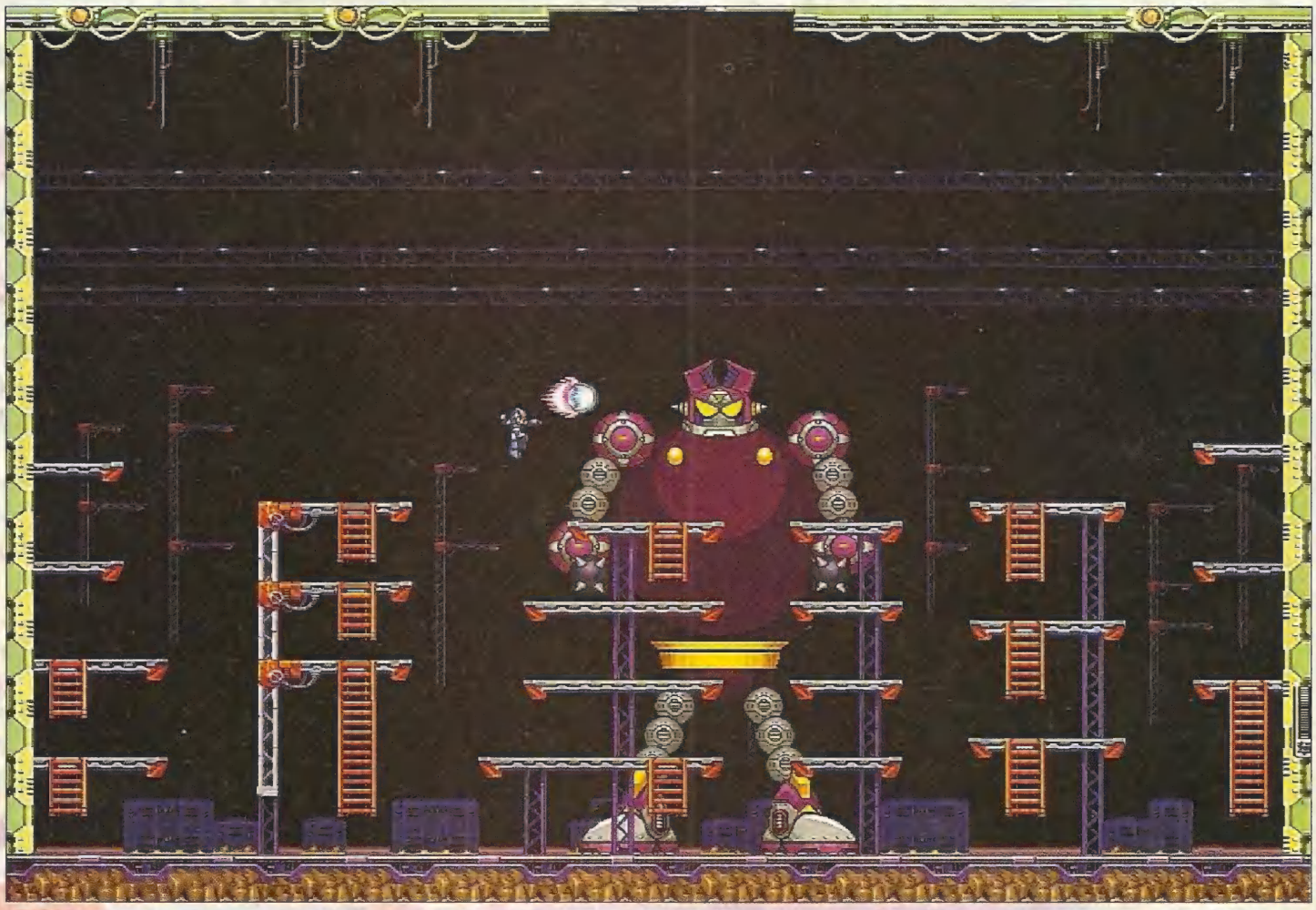
SNES
MEGA MAN X2
Capcom

Mais uma vez, Mega Man X cria uma bárbara aventura de ação, com gráficos acima do normal, controle perfeito, chefes bacanas e também um novo chip gráfico.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	4.5	5.0	5.0	Interm.

Preço não disponível
12 Mega + chip C4
Já disponível
Ação/aventura

13 fases
Visão lateral
Multiscrolling
Passwords



***DICA:** o primeiro chefe que você vai encontrar é um dos maiores que MMX já encarou. Para vencê-lo, use arma com carga padrão e atire sempre mirando na cabeça dele*

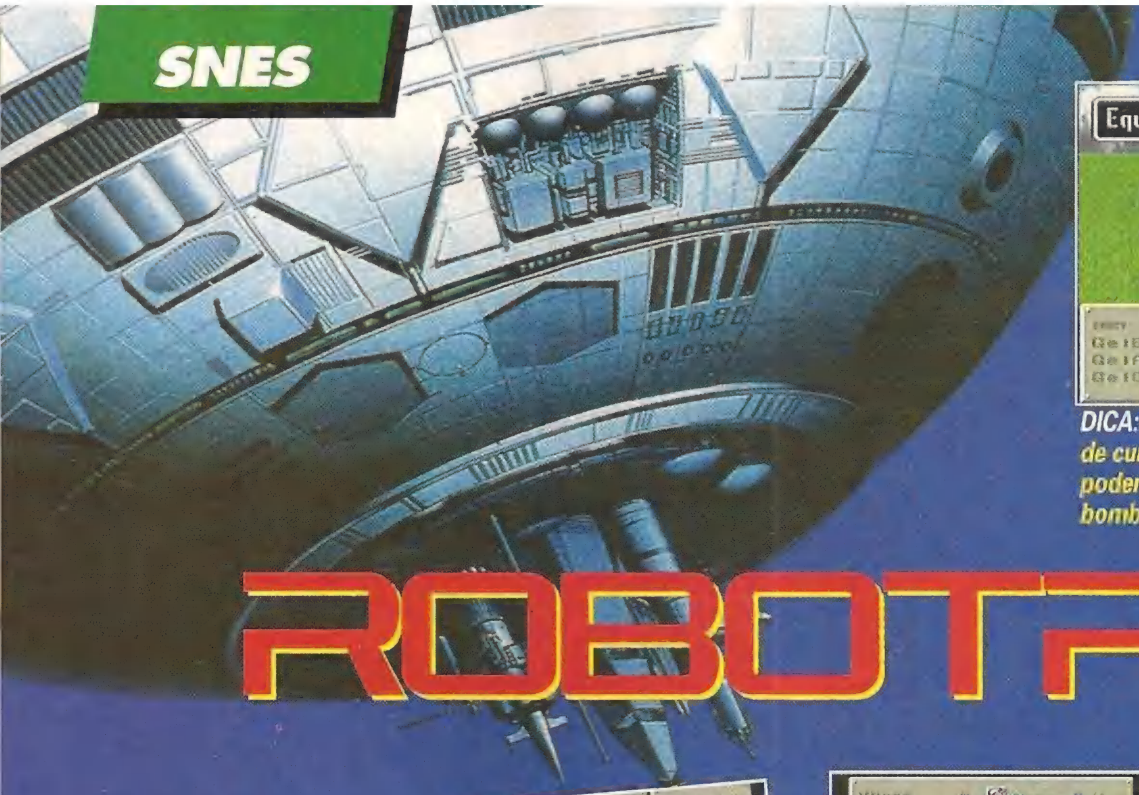
sobrecarregados com os monstros mecânicos de Maverick, fazendo a ação ficar mais rápida e difícil do que no game original. Os controles do **Mega Man** são um dos grandes trunfos da série **Mega Man X** e o **X2** continua a tradição. Você pode achar um pouco difícil apertar os diferentes botões de combos, necessários para alcançar certos pontos, mas o tempo de reação é perfeito. É claro que o **Mega Man** não seria ele mesmo sem os chefes finais e seus particulares padrões de ataque e armas. Como em todos os **Mega Man**, assim

Os oito chefes principais

que um chefe final é destruído, Mega Man X fica com suas armas. Flame Stage, um dos chefes mais poderosos, intimida e derruba você no chão para maiores danos se ele conseguir agarrá-lo. Megna Centipede, outro grande chefe, pode reaparecer em qualquer ponto da tela para o último ataque surpresa. Ele tem a habilidade de descarregar suas armas. Outra novidade das armas Mega são os veículos especiais que salvam MM em locais difíceis.

***DICA:** quando estiver lutando com esse chefe-chip C4, aponte para o cabo azul da espada*

Como sempre, os excelentes gráficos mostram grandes detalhes no fundo e também os inimigos. **Mega Man X2** banca um novo chip, o C4, que foi desenhado exclusivamente pela Capcom para realçar os famosos chefes com um novo look em 3D. O C4 produz sofisticados gráficos e ação em 3D, incluindo rotação tridimensional de objetos. Agora os chefes rodopiam e movem-se de um modo nunca visto antes na série **Mega Man**. A qualidade do som se compara ao primeiro **MMX**, ou seja, nada menos que ótima. **Mega Man X2** é um mega-monstro! Com todos os elementos certos, é uma das melhores versões da série.

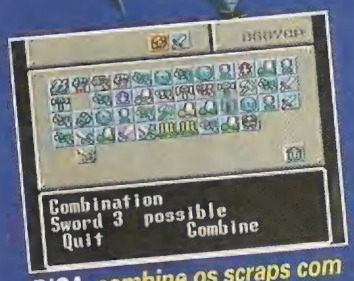


DICA: nas batalhas, acerte (com armas de curto alcance) as cápsulas. Elas podem dar level para as armas, energia, bomba, experiência ou dor de cabeça

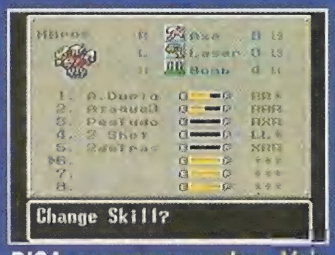
ROBOTREK

Por Marcelo Kamikase

Obra-prima da união que deu certo. Ancient, Quintet e Enix estão por trás deste RPG bem diferente. Diferente na era: em geral, os RPGs tradicionais acontecem na Idade Média ou passado em geral. O que rola em *Robotrek* é pura ficção científica. Você é filho de um inventor e acaba se envolvendo com uma organização criminosa chamada Hackers. Para derrotá-los, você dispõe de suas habilidades de inventar. Construa robôs, armas e itens para derrotar os malfeitores. Além de construir, você pode reciclar e combinar itens. Quando se constrói um robô, dispõe-se de program points para ser distribuídos em energia, força, defesa, velocidade e velocidade da barra charge. Conforme ganha experiência (dados), você adquire level, program points e capacidade para ler livros mais difíceis para construir armas e itens melhores. Recomendado para os amantes do RPG.



DICA: combine os scraps com armas para obter melhores equipamentos



DICA: programe combos. Veja alguns exemplos. Tem muito mais, mas esses bastam

DICA: este túmulo comtém informações preciosas

DICA: no planeta Kirara se encontram todos os livros

DICA: use o Cyber Jack no computador de seu pai

DICA: faça chover nesta vila e ganhe itens

DICA: quando for lutar com os mestres use escudos e packs nas costas. Na maioria das vezes, os combos não funcionam

ROBOTREK **4.0**

SNES

ENIX/QUINTET/ANCIENT

12 Mega - N/D fases

1 jogador

RPG - Bateria

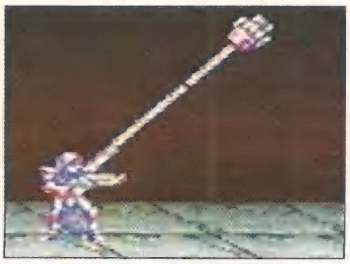
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SUPER TURRICAN II

Por Baby Betinho

O time da vanguarda que me desculpe, mas um bom shooting multi-scrolling é fundamental! **Super Turrican II** segue uma fórmula que não costuma não falhar quando a palavra de ordem é diversão. Você controla um serial killer robotizado, que tem de destruir uma penca de inimigos que ameçam o seu planeta. O cenário apocalíptico serve de palco para uma batalha inesquecível. Armado no começo com um tiro simples você encontra boxes com novas armas: laser, bombas e lança-chamas. Os ícones que estão no caminho vão preencher seu marcador de pontos. Os inimigos vão deixá-lo louco: vermes de areia, armadilhas móveis robôs, canhões. Acertá-los sem cair das plataformas é sua missão. Os controles para isso são: R- ativa gancho para escalar as paredes; L - raio laser direcionável; B- tiro; Y- salto; e B- invencibilidade.

Você conta com 4 tipos de tiros: Spread, Laser, Fire Launches e Fire Wave



Com sua garra você se pendura em tetos e paredes

Use o raio congelante para destruir com mais facilidade seus inimigos

Neste modo você fica invencível e ataca com bombas

TURRICAN II **3.8**

SNES

SEIKA

12 Mega - N/D Fases

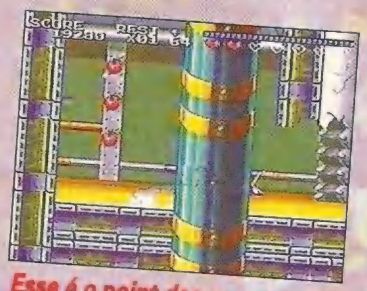
1 jogador

Ação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

O jogo segue a mesma linha do original: adrenalina ao máximo e ação o tempo todo

SPARKSTER

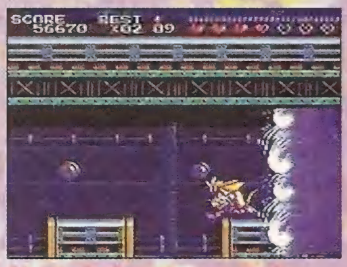


Esse é o point das passagens secretas

SPARKSTER	3.5
SNES	
KONAMI	
16 Mega - 7 Fases	
1 jogador	
Aventura - Passwords	

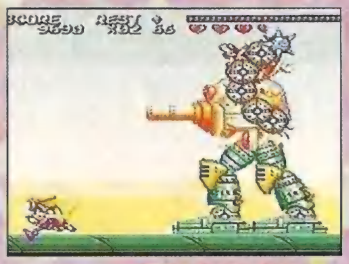
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DICA: dê um dash vertical seguido de L ou R e alcance plataformas altas



Use o dash para conseguir escapar da água

DICA: use o botão R várias vezes e pegue bonificações à sua dir.



Após destruir o tanque no fim da fase, o chefe vira este robô

Por Marcelo Kamikaze

Esse personagem nasceu no Mega há um ano no cartucho **Rocket Night**. Embora o personagem mantenha as mesmas habilidades\, esta nova aventura para SNes está infinitamente mais rica em gráficos e efeitos visuais. Sparkster usa ao extremo quase todos os recursos gráficos que podem ser empregados no SNes (Mode 7, zoom, transparência) O trabalho em conjunto resultou num excelente ação de plataformas no melhor estilo **Sonic The Hedgehog**. As semelhanças com o mascote oficial da Sega são tantas que se chegou a sugerir que Spark seria seu sucessor. Nunca se sabe. Uma coisa é certeza: este simpático cachorrão não tem a velocidade supersônica do porco-espinho; não sem acionar o seu jato propulsor, que pode servir de opção de ataque ou para alcançar as plataformas mais altas. Outro coisa diferente é que em **Sparkester** o desafio maior é o percurso. Há poucos inimigos em relação às armadilhas e obstáculos do caminho. A dificuldade é moderada, o que interessa ao grande público. Além disso, a diversão é garantida.

Fase Labirinto: as direções são trocadas ao passar pelas portas

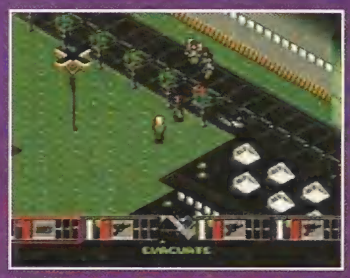
Nessa fase musical, enfrente o robô pianista

Esse chefe tem os mesmos poderes que você e é mortífero. Acabe com ele e salve a mocinha

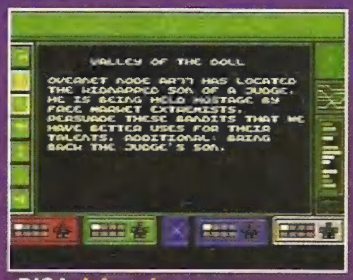
SYNDICATE

Por Manny LaMancha

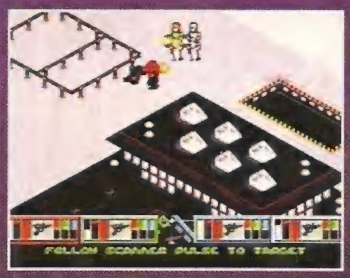
Você invade um país estranho em meio a uma saraivada de tiros para enfrentar o inimigo e ocupar seu território. Você precisa de uma boa estratégia e dinheiro para comprar armas e agentes biônicos. Este é o mundo de *Syndicate*! No PC e no Macintosh, a estratégia e fluidez dos controles de *Syndicate* envolvem você. No Mega o jogo mantém a estratégia e o roteiro do CD, mas cai um pouco em outros aspectos. Nas Missões, bandidos do submundo vêm à tona para criar uma fortaleza. Tendo capturado um território depois de derrubar cyborgs ou golpear mulheres de políticos, você paga taxas maiores nas futuras missões e na compra de armas mais poderosas. Os controles do Mega são diferentes dos do CD — o que se fazia com um botão, agora exige uma combinação. A jogabilidade ficou pior. As armas não disparam com muita precisão porque você não pode mirar seu alvo com um mouse; isso dificulta a manobra de figuras entre prédios e bordas do cenário. Os gráficos não ajudam a passar por detalhes, como o seu radar. Os sistemas gráficos compatíveis com o Mega não são bastante claros para um jogo intrincado como esse. A música é fria e muda conforme o inimigo. Em *Syndicate*, você demora para entender contra quem está lutando e como chegar ao inimigo sem ser denunciado pela polícia. Não é justo fazer uma comparação deste jogo com seu precursor. Mas esta transcrição poderia aproveitar melhor o potencial de jogabilidade do Mega.



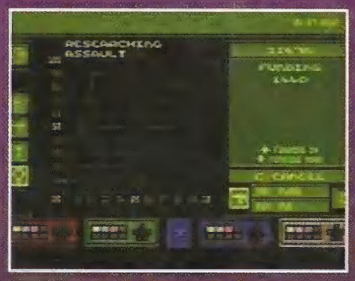
DICA: atenção ao cruzar a rua ou quando arrastar seus companheiros a uma colisão



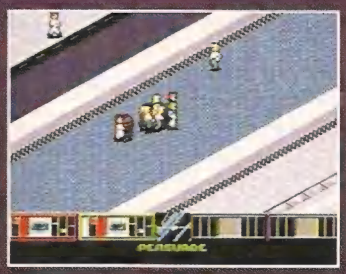
DICA: leia sobre armas e táticas necessárias antes de invadir um território



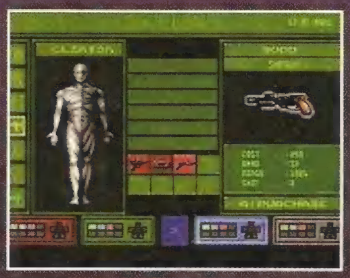
DICA: reserve os botões A e B para quando as coisas ficarem pretas. O Panic Mode deixa seus agentes bem agressivos e espertos junto aos inimigos.



DICA: estabeleça um bom plano para ganhar novas armas e modificações



DICA: você vai poder convencer apenas um número limitado de pessoas, portanto não perca tempo com gente normal. Conquiste policiais-robôs para o seu lado porque eles já estão armados



DICA: não sobrecarregue agentes com mais do que eles podem suportar

MEGA
SYNDICATE
Electronic Arts

Syndicate no PC era um game estratégico intrincado. Sua tradução de controles e visuais do CD para o Mega não foi muito feliz.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	4.0	3.5	3.0	Avanç.

Preço não disponível
Já disponível
Ação/estratégia
1 Jogador

Mais de 50 missões
Visão 3/4 de cima
Multiscrolling
Passwords

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ENTENDENDO QUEM É QUEM

Seu agente — *Policial andróide* — *Agente inimigo* — *Robô inimigo* — *Cidadão inocente*

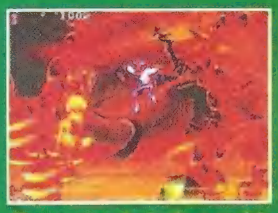
EARTHWORM JIM

Pela primeira vez na história um verme é protagonista de um jogo de videogame. Os autores de tal proeza são da novata softhouse Shinny Software. A primeira coisa que se nota em Earthworm Jim é a qualidade da animação. O responsável é David Perry, que trabalhou também nos jogos Cool Spot, Aladdin e Jungle Book. Não é pouco currículo. A ação é rápida, intensa e variada: chicotes e armas de fogo são só o começo. A jogabilidade pode ser definida como a de um Aladdin, só que algo mais caótica. E a *SGP* é a *SGP*: traz, de quebra, mais um jogo detonado, só que fora de seção tradicional. Arrebente com a gente!

Acerte a geladeira para lançar a vaquinha

Sub-Chefe: basta acertá-lo e não toque nele

Chefe de fase: mande o caixote na mola para acertar o porco



Este cristal ajuda a subir em lugares inatingíveis

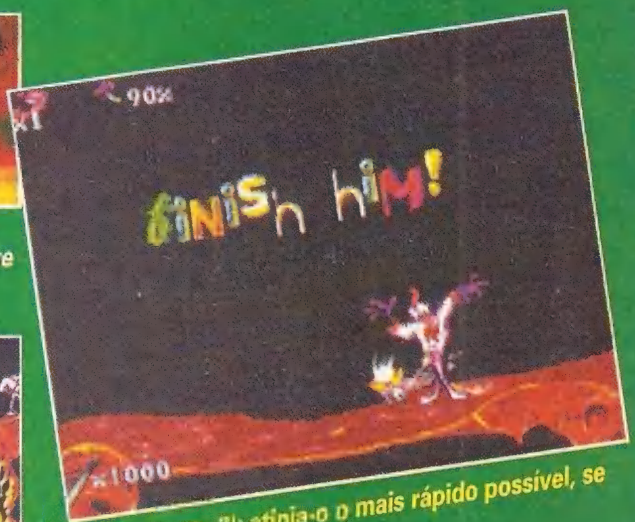
Este roedor ajuda a comer os baixinhos nervosinhos

Encha o oxigênio nesta parte e siga viagem

Chefe de Fase? Basta derrubar o aquário no chão.

Cuidado com o bichão aí embaixo, se não ele te papa

Sub-chefe: acerte-o só com o chicote e esquive quando ele pintar



Chefe (parte 2): atinja-o o mais rápido possível, se não ele encarna

Acerte-o muitas vezes na parede e economize perigos futuros

Cuidado dobrado com este bicho olhudo. Não perca tempo

Chefe (parte 1): esquive-se dos ataques para que acerte a coluna

São 3 rounds que você tem de mandá-lo para baixo

Fique esperto na separação. Você fica sem armas

EARTHWORM JIM

4.5

MEGA

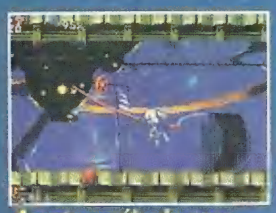
PLAYMATER / SHIRAY

24 Mega - 6 Fases

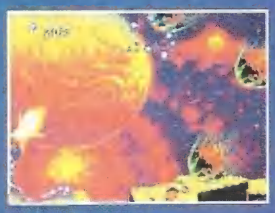
1 jogador

Ação - continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■



Acerte a válvula para prosseguir



Esquive-se dos meteoros ou você dança

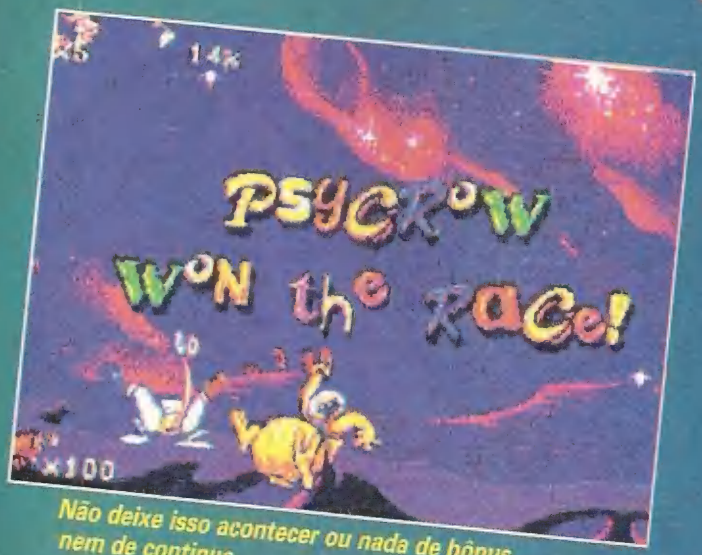
Chefe de fase: este bicho é ágil. Seja mais rápido e acerte-o antes

Neste lugar você escolhe se quer ir para casa ou não

Fase de Bônus: pegue 50 bolhas para 1 continue e desvie das pedras

Entre nos tubos, escale, e mate os inimigos, a fase não tem segredos0

Dificuldade avançada para desviar dos espinhos

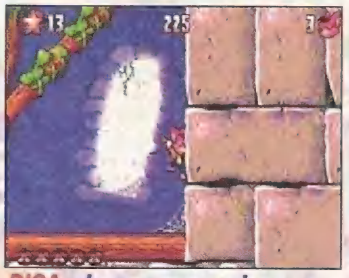


Não deixe isso acontecer ou nada de bônus nem de continue

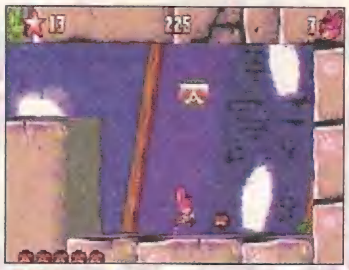
Use a "cabeça" sem dó para passar por espinhos

Por Bruised Lee

O maior show do Mega voltou, mas desta vez deixou o circo para trás. Aero, o morcego cheio de atitude, está de volta e agora melhor do que nunca para deter as maquinações loucas do industrial Edgar Ektor.



DICA: cheque as paredes nos arredores dos andares para descobrir passagens secretas

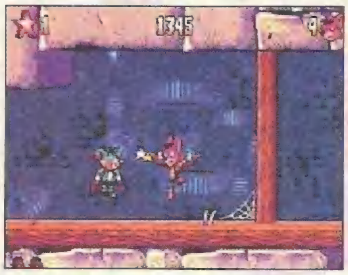


DICA: perfure as caixas rodopiantes para liberar pick-ups de energia que vão aumentar suas vidas. Aero pode segurar no máximo cinco pontos de energia

AERO THE ACRO-BAT 2

DICA: encontre as barreiras para facilitar a mudança de fases

Como você deve se lembrar, no game original Aero achava que parar Edgar de uma vez por todas depois de derrubá-lo da ponte do museu. Sem o morcego saber, Edgar escapou com a ajuda de Zero, o esquilo kamikaze. Enquanto isso, Aero encontrou uma caixa mágica que transportou-o para dimensões desconhecidas entre sete mundos. Em sua segunda aventura, Aero diz adeus às luzes brilhantes do circo e é entra em mundo novo, porém assustador. O morcego viaja a vários locais bizarros, como o tenebroso Castelo do Sino e o frenético Disco Fever. O desafio do jogo vai fazer você ficar ligado no morcego. Cada fase é extremamente extensa, chapada de inimigos e cheia de passagens secretas. O primeiro obstáculo é que você não encara um chefe até chegar no terceira fase.



DICA: para destruir alguns inimigos é necessário mais que um golpe, então não economize nos ataques

DICA: encontre as cartas que soletram "Aero" para jogar o bônus de Ektor

MEGA

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft

Aero 2 ultrapassa o original com um novo tema dark com gráficos soberbos, técnicas e movimentos novos e aperfeiçoados, além de melhor jogabilidade.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.0	5.0	4.0	Interm.

US$ 54,99
16 Mega
Já disponível
Ação/aventura

7 mundos (45 fases)
Visão lateral
Multiscrolling
Passwords

Helpful Icons

Perfurando o ar

Vida extra para Aero

Mais vidas para Aero

Estrelas nos inimigos

Cartas para os bônus

Classificação para bônus

MERGULHO DE MORCEGO

O controle bem equilibrado mostra algum progresso em relação ao da versão anterior, principalmente quando você está atacando e tentando chegar a várias zonas de difícil acesso. A estrela desses movimentos mais sofisticados é o Drop Drill, um ataque que você vai gostar cada vez mais de usar. O D. Drill é similar ao Spin/Drill neste jogo (e também na sua versão anterior), com a exceto pelo fato de que Aero mergulha verticalmente. Esse movimento é muito eficaz, tanto para atingir inimigos diretamente abaixo de você como para atravessar passagens secretas no solo. No todo, **Aero 2** brilha em gráficos detalhados e coloridos, mas o novo tema dark é o que realmente torna este jogo estimulante, cheio de criaturas arrepiantes em ambientes fantasmagóricos. Os veteranos vão notar quadros adicionais de animação que realmente relevam a personalidade de Aero. Os sons do jogo não merecem mais do que uma avaliação média, principalmente porque a música é tão repetitiva em todas as fases como trilha sonora de consultório de dentista. E acaba enchendo. Por outro lado, vozes e efeitos sonoros são um verdadeiro deleite para os ouvidos. A versão anterior já era um estouro. Com o novo visual, novos movimentos e toda uma nova sensação, **Aero 2** faz você se sentir jogando com um personagem totalmente novo. Se você já era fã do Aero, vai adorar esta sequência bem melhorada.

Aero's New Moves!

O novo Aero tem o ataque Drop Drill

Aero também escorrega sobre os obstáculos

DICA: se aterrissar na água na fase do piso de neve, continue pressionando o botão de pulo para atravessá-lo

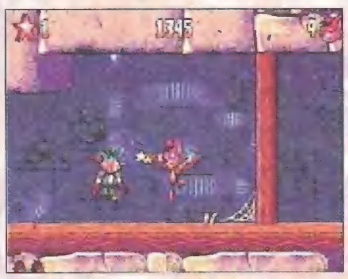
DICA: salte sobre a cama para alcançar locais mais altos no primeira fase

DICA: para completar o estágio da oportunidade, você tem de dar uma série de saltos perfeitos e sincronizados

DICA: algumas fases têm blocos invisíveis nos quais é possível apoiar-se para alcançar ícones de ajuda

DICA: um golpe do sino balançante na primeira fase pode eliminar você automaticamente do jogo

DICA: a única oportunidade para atingir Boris é quando ele rola em direção à bola



DICA: as "chance doors", escondidas por toda a parte, podem levá-lo a uma fase bônus em que você pode ganhar pontos e vidas extras

DICA: controle sua velocidade quando estes robôs voadores lhe atirarem pregos. Quanto mais devagar, mais tempo você terá para pular

Por Baby Betinho

SHINING FORCE II

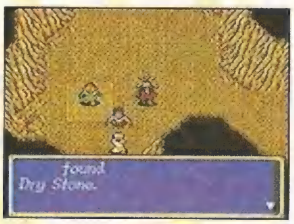
Se você gostou de **Shining Force I** não perca tempo em jogar a continuação. **Shining Force II** herda fielmente o sistema de seu antecessor. O número de personagens aumentou e as promoções ficaram mais variadas com a ajuda de itens. Por exemplo, um mago promovido se transforma em Wizard. Mas com a ajuda de um item será promovido a Sorcerer, mais poderoso. Há cinco itens desse tipo. Em muitos pontos se encontra um minério chamado mithril. Nas mãos de um bom ferreiro, pode-se criar a arma mais poderosa de todo o jogo. São 15 minérios mithril espalhados no jogo. Achamos 10. Quem souber onde está o resto escreva, a sua carta será bem-vinda!

Os Priests e Monks ganham mais experiência usando magias como Aura e Boost pegando muita gente

Em Fairy Woods existe uma fase secreta com 2 excelentes itens

Numa certa batalha você vai se deparar com um pégasus amigo no exército inimigo. Mate o mestre sem atacar o pégasus

Na cidade de Morn se encontra o Arm of Golem. Mais para frente, encontrará o resto do corpo. Use o Arm of Golem e junte os pedaços



Ache a Dry Stone. No local da segunda foto use o ítem e vá para a aldeia dos Gnomos. Lá eles fazem as melhores armas a partir de Mithril

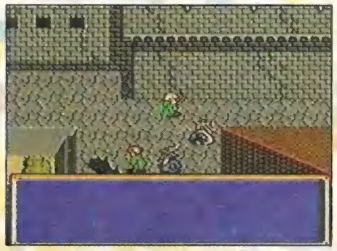
O MELHOR EXÉRCITO

Ao todo, doze guerreiros podem participar da batalha. Sempre se deve ter dois Monk ou Priest para recarregar as energias (é preferível aqueles com Aura) e aumentar a defesa (Boost). Um guerreiro forte com Jaha e os centauros são vitais. Os gurreiros voadores não são influenciados pelo terreno. Os arqueiros e atiradores são guerreiros estratégicos para ajudar na "rodinha" contra os mestres.

LOCAL DAS MITHRIL E ITENS RAROS

Verifique os locais atrás da Ancient Tower e encontre uma Mithril

No sub-solo do castelo de Galam há outra unidade do minério Mithril



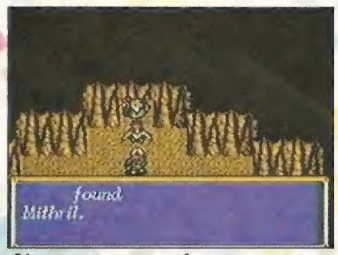
Quando o castelo de Granseal começar a desabar, verifique este buraco

No playground há mais Mithril. Um lugar acima de qualquer suspeita

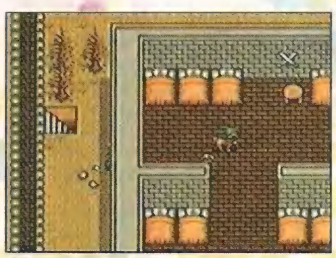
Raramente as Mithril estão em baús

Mais Mithril nos barris de Hassan

Ache a passagem em Fairy Woods. Pela seta há uma fase secreta



Na caverna que leva para casa de Greed há passagens secretas

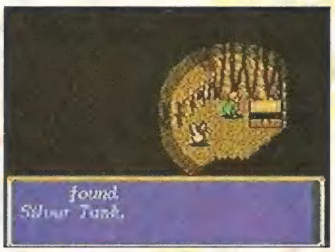


Use esta passagem secreta para ir à sala com baú contendo Mithril

No templo de Mitula se encontra a décima Mithril que conseguimos encontrar

Bowe é o único que é promovido a classe dos heróis

Verifique aqui no castelo de New Granseal. Serve para os guerreiros virarem barões



Na caverna que leva para Volcanon encontra-se a Silver Tank que promove os Gunners

Localizado em Fairy Woods. Serve para os magos virarem feiticeiros, a classe superior

Encontre no castelo de Pacalon. Com ele, os centauros viram pégasus

Local: cabana dos monges. A Vigor Ball serve para Priests virarem Monks

SHINING FORCE II — **4.3**

MEGA

SEGA/SONIC

16 Mega - N/D fases

1 jogador

RPG - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

PIER 7

VISTA AÉREA DOS JOGOS DA

São pelo menos seis horas diárias de treinos. Saques. Cortadas. Bloqueios. Até chegar o dia seguinte. E outras seis horas de treinos. Com os mesmos saques. Cortadas. Bloqueios. Para esperar o jogo chegar. Junto com o frio

Marco Antônio Cavalcanti / Abril Imagens

SELEÇÃO. NA VOLLEY DESTE MÊS.

na barriga. Com o público. O esforço. Os aplausos. A emoção. A vitória. A foto na **Volleyball**. De capa. E poder falar das seis horas diárias de treino. Que demoram muito enquanto o sonho não chega.

Por Slo Mo

Estoura-dedos de helicópteros com visão 3/4. Você está de volta à cortina de ferro, território de combates aéreos e constantes bombardeios. Mantenha-se no ar e prepare-se para a ação non-stop. Um traficante do leste europeu, com pouco gosto pelo convívio social, usou o dinheiro das drogas para comprar armas nucleares e utilizá-las em ações terroristas. Para impedir que este maníaco reinvente a guerra fria, você tem de derrotar o seu exército particular de tanques, aviões e

Visualizar a Red Zone é prá lá de impressionante

soldados. A bordo de um helicóptero Apache você usa todo o arsenal disponível para cumprir as missões do QG. Esta maravilha da indústria bélica norte-americana está equipada com o que há de melhor em armamentos: mísseis, metralhadoras, anti-tanques, foguetes 70 mm e mísseis Stinger ar-ar. Os

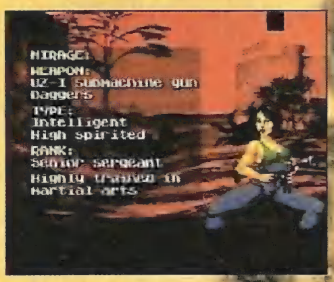
DICA: aprender a driblar os tiros do inimigo é o único meio de sobreviver ao objetivo do comando

comandos inimigos estarão em maior número, com diferentes armas, incluindo lança-chamas, metrancas e artilharia anti-aérea. É covardia!

GRÁFICOS DE MATAR

Os gráficos de **Red Zone** estão explosivos. As aberturas cinematográficas trabalham com digitalização de pixels e coloração fora do comum. A perspectiva do Apache faz uma rotação em 360 graus para captar com fidelidade os movimentos de um helicóptero real. Os sprites

DICA: desative estações de poder para desarmar os robôs

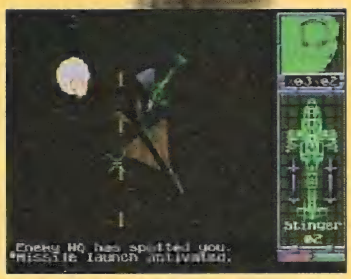


DICA: Vigie seu traseiro. Ele é o alvo mais frequente do fogo contra as aeronaves

grandes se destacam muito bem do background, embora haja perda de velocidade na movimentação das tropas. Os sons decolam, com uma música hard-rock descolada e uma profusão de explosões e rajadas.

ZONA DA MORTE

Os controles são razoáveis. Você pode girar sua nave rapidamente e a tela é de fácil leitura. Para um visual mais detalhado de sua missão, recorra ao Inteligence Grid Map (tela de mapa), que apresenta uma visão de satélite com aproximação. O que



DICA: atire nos números dos Stingers para abatê-los

incomoda quando se joga **Red Zone** são alguns comandos imprecisos e a velocidade (como já havia dito) de seu batalhão na hora do resgate. O fogo é cerrado, a ação é matadora e o controle está contra você. Convenhamos, um desafio para titãs do videogame. Pegue o seu!

MEGA
RED ZONE
Warner Interactive

Voar nessa missão de combate num helicóptero é bombástico, mas você pode também ser bombardeado se pisar fora da sua nave.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	2.0	3.5	Interm.

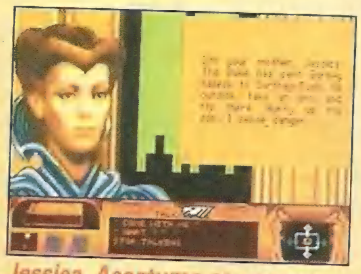
US$ 59.95	1 jogador
16 Mega	Visão: 3/4 de cima
Já disponível	Multiscrolling
Shooter de helicóptero	Passwords

DUNE CD

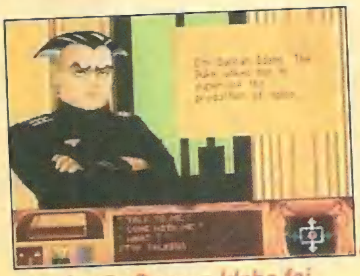
Por Baby Betinho

A substância mais valiosa da Galáxia, spice, só é encontrada no planeta Arrakis, também conhecido como Dune. Você é Paul Atredies. Seu clã foi enviado para Arrakis pelo imperador Shaddam IV, com a missão de comandar as remessas de spice para seu planeta natal. Você começa o jogo atrás de Gurney Halleck, o contato que o indicará aos Fremens (o povo indígena de Dune). Os Fremens são sua única esperança para cumprir o frete do imperador a tempo e evitar que sua cabeça seja posta a prêmio e degolada. Eles mostrarão como sobreviver ao clima do deserto usando vestimentas especiais. Além disso, só eles podem lhe ensinar como explorar a rica substância. Eles também o ajudarão na luta contra os ultranacionalistas Harkonens. **Dune** para CD é uma epopéia em RPG, com um festival de vozes digitalizadas e gráficos espetaculares. Os efeitos de vôo, por exemplo, são inesquecíveis. Pedida fatal para Segamaníacos em geral.

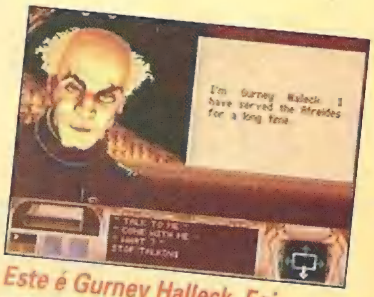
Acostume-se com esse cara. Ele é Duke Leto Atreides, seu pai



Jessica. Acostume-se ao novo nome de sua mãe. Procure-a para obter o Ornicóptero



Seu irmão Duncan Idaho foi designado pelo seu pai para supervisionar a produção de "spice"



Este é Gurney Halleck. Foi mandado para Carthag-Tuek por seu pai. Encontre-o, pois ele irá juntar-se a você e ajudá-lo em sua jornada

Dê só uma olhada no Ornicóptero. Depois de falar com sua mãe, Jessica, saia do palácio e você irá encontrá-lo. Ele será um meio de transporte fundamental na sua jornada

Eis o painel do Ornicóptero. Aqui você seleciona para onde quer ir

Desta tela você controla a produção de "spice". Até conseguir controlar a produção com a mente, você terá de estar na mina para comandá-la

DUNE CD **3.3**

SEGA CD

VIRGIN

CD - N/D fases

1 jogador

RPG

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

GUERRA CONTRA ZUMBIS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

CORPSE KILLER

DICA: zumbis têm a mania de se apresentar em filas. Com um timming decente você pode acertar vários deles de uma vez só

DICA: *se você encontrar Baba-Koo Manbones, deixe Winston jogá-los, então siga seu conselho*

DICA: *atire nos projéteis que vierem em sua direção. Você não conseguirá acertar os atiradores*

DICA: os zumbis levantam os mortos do cemitério. Volte ali frequentemente

DICA: a tela desliza à dir. de alguns zumbis. Segure seu fogo e salve ammo

A Digital Pictures mantém a fascinação pelos sotaques jamaicanos

Vincent Schiavelli pinta como ator e cabeça dos zumbis na história

Por Manny LaMancha

Você pagaria para ver um filme com esse nome? Então considere-se a primeira isca-zumbi para o *Corpse Killer* Sega CD, nível B, um shooter de ação da Digital Pictures. A designação "B" estende-se também para "bodies"(corpos), "bullets"(munição) e "b-movie"(filme B). Os corpos são zumbis, em número assustador e variedade, o que mantém a intensidade da ação. O excesso de andarilhos mortos começa a atormentar a ilha de Cay Noir, na forma de seis ferozes gangues. Eles são o resultado sinistro de uma experiência do exército americano, que procurava ressussitar alguns soldados mortos. A munição é sua disposição em jogar. Você pode usar o controle padrão, o American Laser Games Gamegun ou o Sega Menacer para ajudá-lo a despachar alguns espíritos maléficos. Não importa o plano escolhido, não será fácil matar defuntos. O filme B reflete os valores do CD — o gosto por uma produção de horror barata é que vai dizer se *Corpse Killer* agrada ou não. O CD mostra um filme-B com Vincent Schiavelli no papel de um cientista louco. Os outros dois atores principais também mostram muito entusiasmo em suas performances previsíveis.

PORTO RICO NA TELA

Os gráficos do SCD são granulados mas estilosos. As cenas com locação em Porto Rico dão bom nível ao visual. Mas os zumbis, são uma piada. Claro, há caras vestidos com máscaras de latex e luvas pipocando pela tela como palhaços malvados tentando se achar. Intencionalmente ou não eles são totalmente kitsch. Os sons criam um clima tenebroso. A música sorumbática leva seu trabalho a sério e as vozes (vivas e mortas) são claras em CD, apesar do rap pseudo-rastafari de Winston ser apenas um barulho maçante. Enfim, também o seu lamento repetitivo (toda vez que os zumbis tentam lhe agarrar) é duro de engolir. Mundano ou demoníaco? Faça sua escolha. *Corpse Killer* pode acordar alguns mortos.

SEGA CD
CORPSE KILLER
Digital Pictures

Corpse Killer tem tudo para ser um filme de ação ruim. Mas a seu gosto por uma produção barata de horror pode dar vida a esse defunto.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	4.0	3.5	Interm.

Preço não disponível
CD
Já disponível
Tiro

1 Jogador
Visão em primeira pessoa

Mortimer avisa: algo se aproxima. Use o botão A para não bater

DICA: *o shields é um item raro e útil. Guarde para horas vitais*

Por Marjorie Bros

Mais um game que pinta um quadro nada otimista do nosso futuro. No final do século vinte, com invenções de novas vacinas para doenças, o mundo vive um sério problema: a superpolulação. Sem falar no balanço ecológico do nosso planeta, abalado pela ação predatória e poluição descontrolada. Mas, como eliminar parte do lixo gerado por toda esta gente? A solução encontrada foi evacuar todos os poluentes industriais para regiões remotas do espaço, criando um sistema de transporte universal. É aí que você entra: como piloto de um trem espacial com a missão de conduzir uma carga tóxica, numa jornada intergaláctica de alto risco.

MIRE E ATIRE

Loadstar traz um dos mais espetaculares vídeos full-screen feitos para o Sega CD desde TomCat Alley. O jogo é bem similar ao **Sewer Shark**, usando a velha fórmula de mirar e atirar. São seis personagens e cinco veículos com livre escolha. Três fases com demos digitalizadas e acabamento sonoro de alta qualidade. Aperte os cintos e boa viagem!

Loadstar tem uma das mais interessantes e demoradas apresentações com história do Sega CD

LOADSTAR **3,5**

SEGA CD

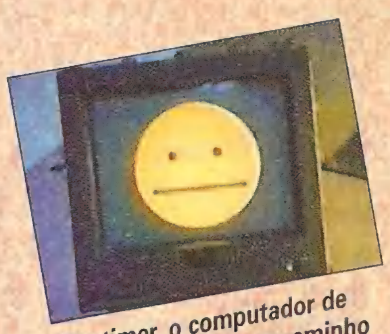
ROCKET SCIENCE GAMES

12 Mega - N/D Fases

1 jogador

Tiro

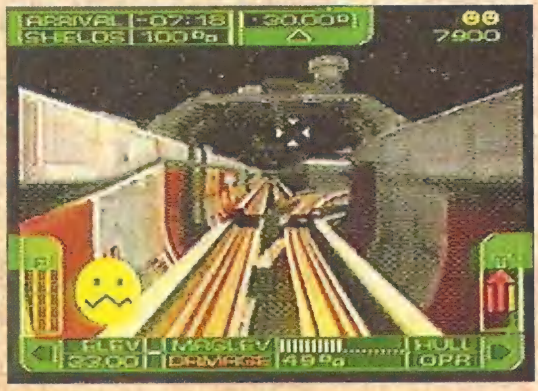
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		



Mortimer, o computador de bordo, vai ajudar no caminho

Mantenha a rota com a bússola vendo as setas em baixo no vídeo

DICA: *fique esperto, Mortimer avisará para mudar de pista rápido para não bater de frente com a polícia*



3DO

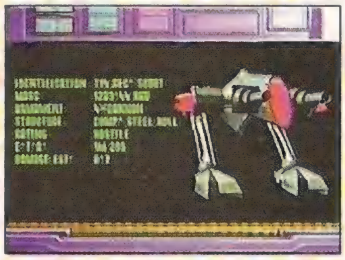
NOVA STORM

Acostume-se à essa visão, pois o jogo inteiro é assim, visto por trás

Por Lord Mathias

É, o videogame já não é o mesmo. Com o 3DO, a digitalização de imagens a partir de atores reais,

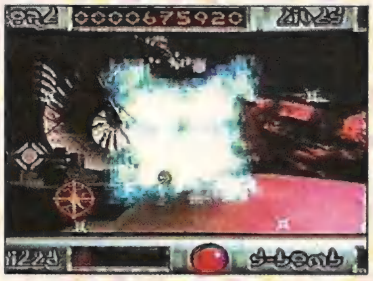
É preciso ser rápido para destruir os chefes, pois o tempo é limitado

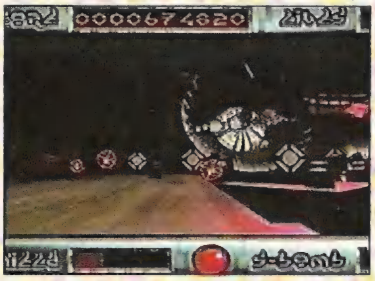


A ficha completa do próximo chefe a enfrentar é dada antes do começo da fase

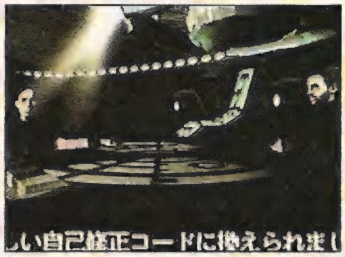
comum no Sega CD, por exemplo, caiu. Agora o must é ligar o aparelho e viajar nos gráficos reais inseridos na computação gráfica (a geração pc-games que me desculpe, mas Sylicon Graphics é fundamental!).

Nova Storm é um exemplo de jogo do ano 2000. Shooter espacial com visão de trás da nave, lembra **Microcosm**. Na história, a "patronagem" enfrenta um problemão com seus computadores espalhados pelos quatro cantos da Galáxia. Para fazer a manutenção dos brinquedos escalaram você, meu pobre irmãozinho. Olha o angu de caroço: pilotar uma nave usada, caindo aos pedaços e destruir toda uma esquadra de caças inimigos. As armas estão espalhadas pelo espaço: tiro simples, duplo, triplo, roxo, tem para tudo que é gosto. Tem também chefões que reagem com uma saraivada de tiros. Saiba usar escudos e bombas, faça uma prece e mande bala.





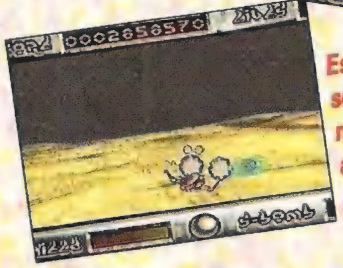
O medidor de energia dos chefes é a bolinha no painel, quantificada por cores. Aproveite para utilizar as suas bombas



A apresentação do jogo é falada em inglês e legendada em japonês para ver como anda a sua habilidade em línguas

Este é o campo de força que você pega durante o jogo. Use-o sabiamente, pois ele é temporário

Os planetas são todos diferentes e bem feitos graficamente



Esses itens azuis servem para mudar suas armas durante o jogo

NOVA STORM **3.8**

T & I SOFT

3DO

CD - 4 fases

1 jogador

Tiro

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

3DO

Por Marjorie Bros

O primeiro simulador de combate aéreo para 3DO não difere muito dos simuladores para 16 bits. O visual lembra muito os jogos da Sega (**G-Lock**, **After Burner**). Não desanime, a jogabilidade está bem diferente, com menos ação e muito mais estratégia. A história é típica de ianque: com a atuação de Tio Sam no conflito do Golfo, as principais potências do globo se voltam contra os EUA e cabe a você sozinho defender todo o território norte-americano, estado por estado (cada estado é uma fase), de ataques aéreos. São ao todo seis tipos de aviões com caracetrísticas próprias de ataque. Você começa defendendo Utah, com a escolha limitada a três modelos: F-14 TomCat (balanceado), F-16 (o mais rápido) e A-10 (pesado, para bombardeios). As perspectivas seguem o tradicional de dentro do cockpit e por trás da aeronave. No painel, radar, mísseis, altímetro, velocímetro, horizonte artificial e turbina. As armas: dois tipos de mísseis (ar-terra e ar-ar) e rajadas de metralhadora. A mira muda conforme a escolha. Outra grande vantagem são os controles eficientíssimos e que reagem rapidamente ao comando. Vale a pena!!

Cada avião tem 3 tipos de armas: mísseis ar-ar e ar-terra, e metralhadora

VR STALKER — **4.0**

3DO

MORPHEUS INTERACTIVE

CD - N/D fases

1 jogador

Simulador

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Você pode optar entre a visão de dentro da cabine...

... e a visão por trás, que dá uma melhor noção de espaço

Para destruir os helicópteros são precisos dois mísseis

Se não souber o objetivo da fase, para o jogo e veja o mapa

AS NAVES BÁSICAS

A-10: ideal para ataques ar-terra. É lenta e pesada

F-14 TomCat: a mais bem balanceada

F-16: rápida e ideal para ataques ar-ar

JAGUAR

Por Baby Betinho

Doom foi feito para o Jaguar: os inimigos surgem da escuridão, sua arma de fogo continua quente e o sangue jorra solto. Se você ainda não jogou num PC, chegou sua chance. **Doom** é um jogo que marca época. A jogabilidade das versões anteriores está presente: você continua indo atrás de itens e a procurar por portas secretas e saídas. Mas agora as paredes se curvam e os quartos ganham as formas mais imprevisíveis. A luz mostra o caminho para os degraus da escuridão. Abismos com coisas asquerosas bloqueiam a passagem. Paredes e plataformas aparecem e somem. Você vai precisar se compenetrar para os Cyber Demons que aparecerem. O arsenal de Dooms vai de uma serra elétrica a um lançador de foguetes e até um BFG 9000. Mas essa versão sofre alguma baixa com relação ao original. A resolução do Jaguar é menor, as imagens são granuladas e os inimigos a média distância viram uma mancha só. O som se mantém igual. Mas é um produto visceral, com bastante sangue na tela. Doom é memorável no modo para um jogador. Com dois, a coisa rola pior.

DICA: não corra pelos cantos. Você vai implorar para ser jogado fora. Você pode se livrar dos inimigos, entrando rapidamente no quarto e depois voltando para trás

DICA: você pode eliminar alguns inimigos à distância, pulando bordas e agarrando supostos atacantes

DICA: com o BFG 9000 você pode eliminar uma sala inteira de inimigos com um tiro só

DICA: eis um bom macete: pause no jogo, segure a tecla # e reinicie o jogo. Você vai ter todas as armas do jogo, 100% de energia, 200% de armaduras, 500 rounds de munição e todos os cartões magnéticos

DICA: a serra elétrica é difícil de achar mas é uma grande arma quando você fica sem munição e tem que lutar no mano-a-mano

DOOM **4,3**

JAGUAR	
ATARI	
32 Mega	
1 jogador	
Ação - multiscrolling	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

FILTRO SOLAR PRA MACHO.

Neste verão, em vez de encarar uma praia com mais 1 milhão de pessoas que tiveram a mesma idéia, fique ligado no Especial de Janeiro da SUPER GAMEPOWER. Vai ser uma edição só de jogos de luta. Enquanto o pessoal fica torrando no sol, você esfria os adversários de Darkstalkers e Mortal Kombat. E como essa praia não é pra qualquer um, a SUPER GAMEPOWER vai dar de bandeja, as dicas pra você mostrar que esperteza não se acha embaixo do guarda-sol.

SUPER GAMEPOWER
SEGA • NINTENDO

SAMURAI SHODOWN II

Por Baby Betinho

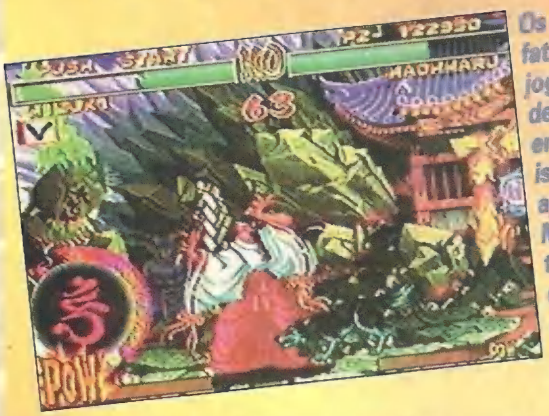
O melhor jogo de 1993. Esse foi um dos títulos que **Samurai Shodown** recebeu. Agora chega a sequência, que prometeu muito mais... e cumpriu! **Samurai I** já era excelente. Com a introdução de novos elementos, ficou perfeito. As corridas ganharam variação: além do avanço rápido (dois toques para frente) e do recuo rápido (dois para trás), tem o rolling (dois para diagonais inferiores), para escapar de ataques altos e magias. Dois toques para baixo resultam num movimento de agachar: serve para evitar magias e de voadoras. Defendendo um golpe nos últimos instantes, o atacante ficará imobilizado por alguns instantes, o suficiente para tomar um golpe bem dolorido. Caso seja desarmado, você pode usar um movimento que pega o golpe de espada do oponente e o arremessa (faça ←↙↓↘→). Com B+C obtém-se um pequeno salto para escapar de ataques baixos e magias rasteiras. Com o power cheio ganha-se mais poder de ataque e pode-se usar os golpes fatais, que dá um show de visual e destrói a arma do oponente, mas não tira muita energia. Com A+C e B+D provoca-se o inimigo, conforme a tradição da SNK.

SAMURAI SHODOWN II
NEO GEO
5.0

SNK	
202 Mega - 13 Fases	
1 ou 2 Jogadores	
Luta - Continues	
GRÁFICO	5
SOM	5
DIFICULDADE	5
FUN FACTOR	5

1 2 3 4 5

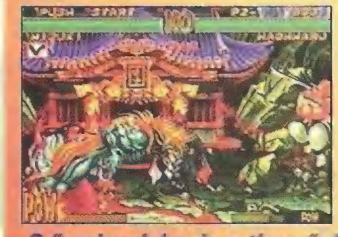
MIZUKI RASHOJIN, O DESAFIO



Os golpes fatais neste jogo não são de tirar muita energia. Mas isso não se aplica a Mizuki. Se tomar essa, é quase 1/2 da energia fora

Após derrotar todos os lutadores, Mizuki surge

Defenda embaixo esta magia, senão...



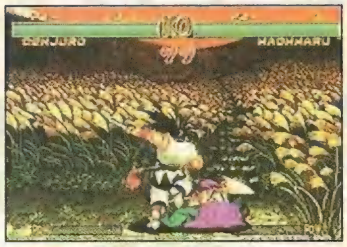
O "cachorrinho de estimação" dela é tão manso...

Mizuki é a última guerreira de Samurai Shodown 2. Seus golpes incluem: ataque com o "cachorro", teletransporte, magia rasteira, magia que inverte seus controles e seu fatal, uma esfera mágica que contém uma maldição. Atenção, porque ela vai e volta

KUROKO, O JUÍZ

Kuroko usa a posição de combate e golpes de Tung Fu Rue (Fatal Fury), Haoh Shoukouken (foto) de Ryo, magia de John e golpes originais

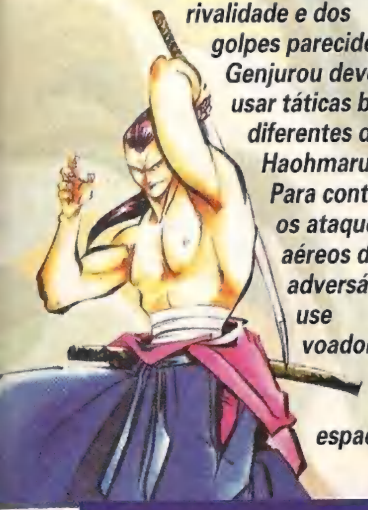
Não se sabe ao certo como fazê-lo aparecer. Estávamos na 8ª batalha, sem rounds perdidos, e ele pintou (depois de 2 dias de frustradas tentativas)



DICA: além de evitar magias, pode-se escapar de voadoras com o movimento de agachar

DICA: use ←↙↓↘→ (sem arma) para conter o ataque do oponente e arremessá-lo

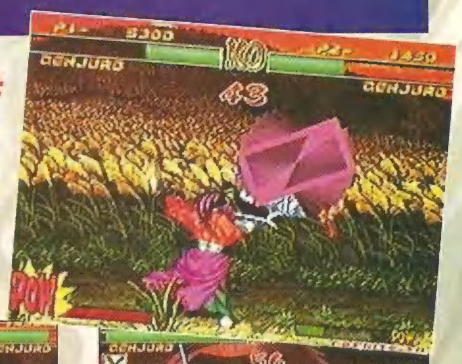
GENJUROU KIBAGAMI



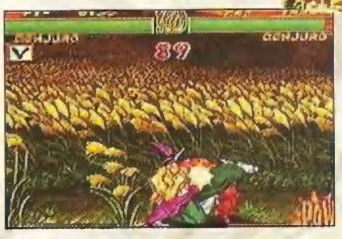
Genjurou treinou sua arte com o mesmo mestre de Haohmaru. Apesar da rivalidade e dos golpes parecidos, Genjurou deve usar táticas bem diferentes de Haohmaru. Para conter os ataques aéreos do adversário, use voadoras de espada, espadada forte agachado e rasteira forte. Seu ataque se baseia em terra. Qualquer descuido do adversário é sua chance para enfiar três Sanrensatsus.

Kouyokujin - →↓↘ + gm (golpe manual)
Oukazan - ↓↙← + gm
Sanrensatsu - ↓↘→ + gm (pode-se digitar até 3 vezes em sequência)

Golpe fatal: →↘↓↙↔ + A. Acertando, Genjurou eleva o oponente e o fatia cinco vezes no ar



Com o Sanrensatsu pode-se obter um combo triplo



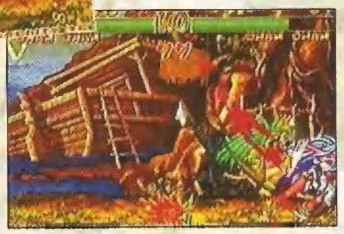
A rasteira forte serve para derrubar ataques aéreos

O Kouyokujin deve ser usado mais para inimigos em terra

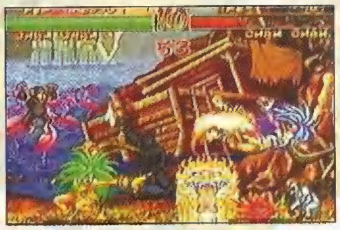
CHAM CHAM

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + A. Cham Cham se transforma e avança furiosamente em direção ao adversário

O chute médio em pé é o mais eficaz para voadoras



O arranhão intercepta o oponente onde ele estiver



Use o Paku Paku Gaburu quando o oponente levantar

Irmã de Tam Tam. Seu macaquinho de estimação, Paku Paku, pode usar alguns golpes de Tam Tam. Cham Cham pode jogar um bumerangue para frente ou para cima. Use golpe forte agachado para confundir. O arranhão pega em terra e no ar, só não erre o alvo. Derrube os ataques aéreos com o chute médio em pé.

Bumerangue (frente) - ↓↘→ + gm
Bumerangue (cima) - ↓↙← + gm
Arranhão - ↓↘→ + chute
Paku Paku Deos - →↘↓↙← + C
Moora Paku Paku - →↘↓↙← + D
Paku Paku Gaburu - →↘↓↙← + CD

NICOTIN KAFUUIN

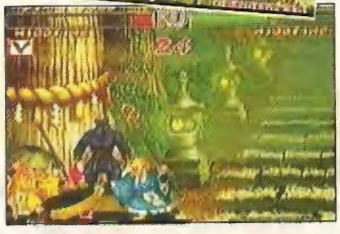
Mestre de Haohmaru e Genjurou. Saiu de seu tranquilo templo para derrotar o mal que surgia. Nicotin deve usar o bate-e-sai. Use magias para manter a distância. Se quiser atacar use voadora com espadada forte nas costas do adversário. Para anti-voadora, use espadada forte agachado ou voadora com espadada fraca.

Shikigami Reifu (alto) - ↓↘→ + gm
Shikigami Reifu (baixo) - ↓↘→ + chute
Spiral Kick - ↙↓↘→ + chute (durante a queda)
Bakusa Jougeki - →↘↓↙← + gm
Shinran Jufu - ←↓↙ + AB

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + D. Um Ashura (um deus com 6 braços) é evocado e fulmina todos que estiverem por perto

Traga o oponente para perto com o Bakusa Jougeki

Acertando o Shinran Jufu os controles vão se inverter



Para combates em terra, esse é o melhor golpe

NEINHALT SIEGER

Golpe fatal: →↘↓↙↔ + CD. Consiste num mergulho mortal e torra o oponente que estiver no caminho

Guerreiro da Prússia, parte da atual Alemanha. Possui golpes bem especiais. O Wolf Gangen agarra o oponente pelas pernas. O Vulcan Veinen tem três níveis. A partir do Tiger Kopf aciona-se uma sequência. O Fire Storm devolve magias.

Blitz Sieger - →↘↓↙← + chute

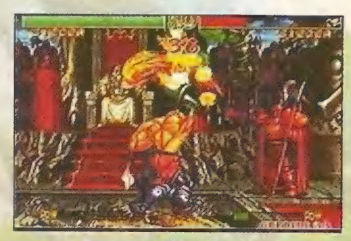
Fire Storm - ↘ + BC

Vulcan Weinen - ↓↘→ + A (+ A repetido maior força)

Wolf Fangen - →←↙↓↘ + AB

Tiger Kopf - ↓↘→ + C (se acertar digite ↓↘→ + B para socar para cima e siga com →↘↓↙← + A para um quebra-costela)

Use o Tiger Kopf para dar uma rasteira. Acertando...



...use ↓↘→ + B para esse soco, com o oponente no ar

Acertou? Vá de →↘↓↙← + A para finalizar em grande estilo

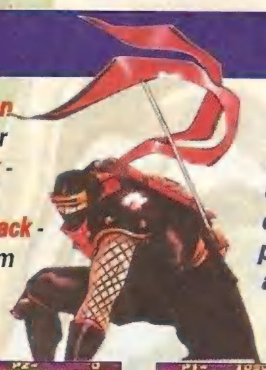
HANZO HATTORI

Teve seu filho possuído por Amakusa. Hanzo não ganhou golpes novos. Seu Neo Reppu Shuriken é um projétil aéreo. O Bakuenryu teve seu comando modificado. O Bottom Replica Attack, depois de acionado, passou a aparecer por baixo. Quem estiver acostumado com a versão anterior, tem de tomar cuidado. O Shadow Copy passou a multiplicar em 2, em vez de 4. Para anti-aéreo use voadora com espadada média ou fraca.

Bakuenryu - →↘↓↙ + gm

Mozu Otoshi - →↓↘ + chute

Shadow Copy - →←↙↓↘→ + A ou B



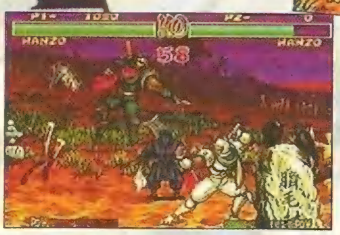
Neo Reppu Shuriken - ↙↓↘→ + gm no ar

Rear Replica Attack - →↘↓↙ + BCD

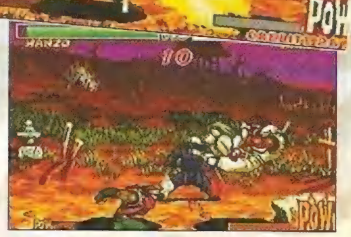
Bottom Replica Attack - tomar um golpe com BCD pressionado

Golpe fatal: →↘↓↙↔ + D. Hanzo crava a espada no chão e faz surgir um pilar de fogo que alcança até o limite da tela

O Mozu Otoshi é diagonal se acionado durante o dash

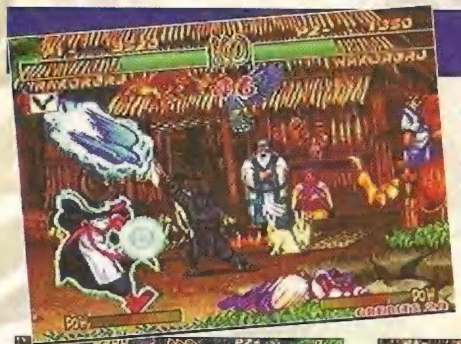


O Shuriken é uma das poucas magias aéreas do jogo



O Bottom Replica Attack aparece por baixo

NAKORURU



Golpe fatal: →←↙↓↘→ + A. A águia avança em direção ao inimigo e, se acertar, resulta num combo múltiplo

Luta para defender a natureza. Seu novo golpe, Kamui Ryuse, serve para atacar e para rebater magias inimigas. O Yatoro Poc ganhou mais poder de ataque, mas abre-se uma distância muito grande entre os lutadores. A espadada forte agachado derruba muitos ataques aéreos.

Kamui Ryuse - ↓↙← + gm

Annu Mutsube - ←↙↓ + gm

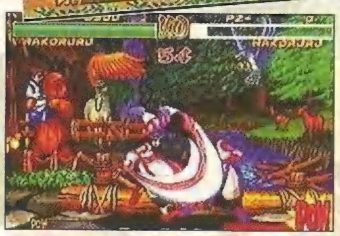
Lela Mutsube - ↓↘→ + gm

Amube Yatoro - →↘↓↙← + gm

Agarrar-se na águia - ↓↙← + C

Kamui Mutsube - gm, agarrado na águia

Yatoro Poc - ↙ ou ↓ ou ↘ + gm, agarrado na águia



O golpe Kamui Ryuse também rebate magias

O Annu Mutsube ficou mais defensável. Use-o em combos

Se estiver na águia e o inimigo pular, mande um desses

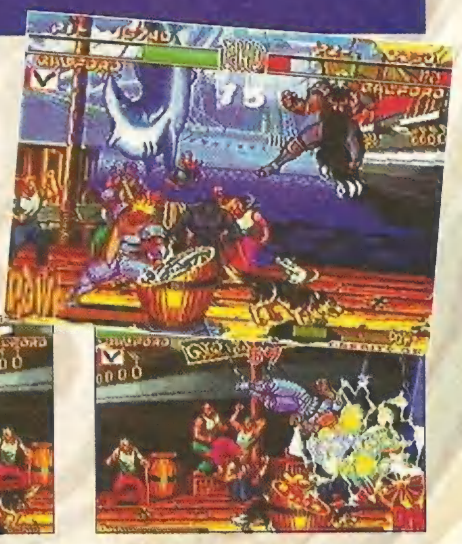
GALFORD

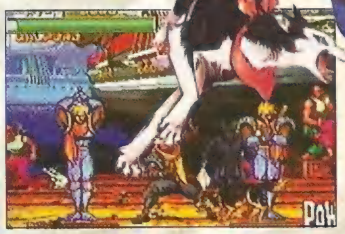
Galford, o ninja americano, luta pela justiça. Com o golpe Replica Dog, Poppy desaparece e reaparece em cima da cabeça de seus adversários. Os Replica Attacks ficaram bem melhores de ser usados. Para evitar voadoras use os mesmos golpes de Hanzo. Espadada forte em pé também é eficiente.

Plasma Blade - ↓↘→ + gm
Shadow Copy - →←↙↓↘→ + A ou B
Rear Replica Attack - →↘↓↙← + BCD
Head Replica Attack - tomar um golpe com BCD pressionados
Strike Heads - →↓↘ + chute

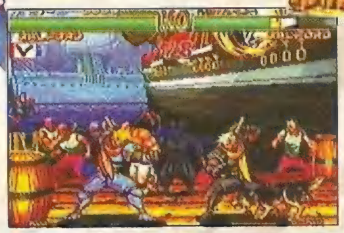
Rush Dog - ↓↙← + gm
Machine Gun Dog - ↓↙← + C
Replica Dog - ↓↙← + D

Golpe fatal: →↘↓↙↔ + D. Poppy aplica uma sequência devastadora e termina com um pilão





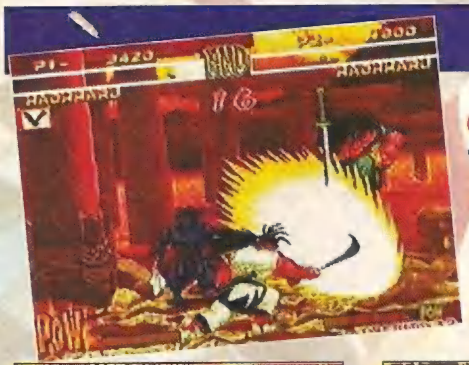
O Shadow copy se divide em dois, mas ficou melhor



Poppy também pode usar os golpes Replica

O Strike Heads ficou mais "elétrico"

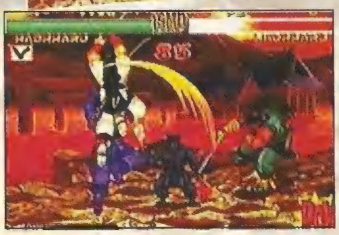
HAOHMARU



Golpe fatal: →↘↓↙↔ + A. Golpe mortal em que Haohmaru libera ki pela espada multiplicando o raio de ação

Um dos discípulos de Nicotin. Duela com quem aparecer pela frente. Ganhou novos golpes. O Sake Attack deve ser usado meio de longe, em sequências e para rebater magias. Além da voadora com espadada forte e da voadora fraca, o Kogetsuzan também pode ser usado para um contra-ataque anti-aéreo.

Sempu Retsuzan - ↓↘→ + gm
Sempu Retsuzan (finta) - ↓↘→ + chute
Kogetsuzan - →↙↓↘ + gm
Resshinzan - →↓↘ + chute
Sake Attack - ↓↙← + A



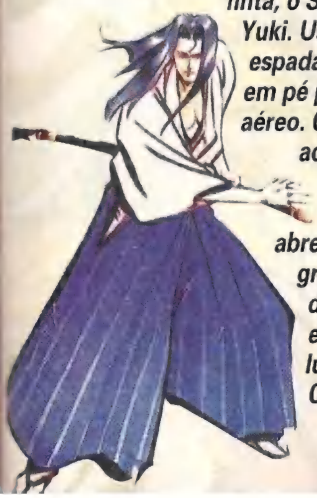
O Kogetsuzan ganhou eficácia para derrubar voadoras

Use bem o Sempu Retsuzan (finta) e engane o inimigo

O Resshinzan é facilmente contra-atacado se defendido

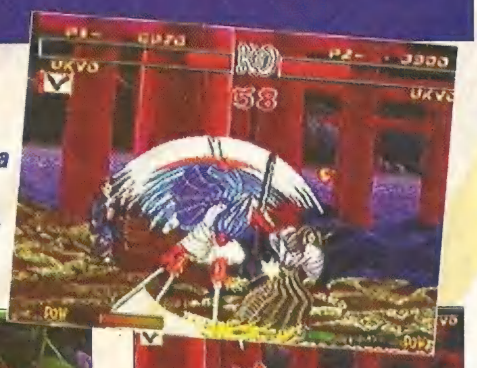
UKYO TATIBANA

Carrega uma grave doença pulmonar. Luta para encontrar a flor que nasce no portal para o inferno. Tem um golpe de finta, o Sasame Yuki. Use espadada forte em pé para anti-aéreo. Caso acerte o Tsubame Gaeshi, abre-se uma grande distância entre os lutadores. Caso derrube o inimigo, dê rasteiras fracas seguidas: se defender (agachado), use Tsubame Gaeshi; se acertar, dê um Afterimage Attack.



Sasame Yuki - ↓↙← + gm
Sasame Yuki (finta) - ↓↙← + chute
Tsubame Gaeshi - ↙↓↘→ + gm (ar)
Afterimage Attack - ↓↘→ + chute

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + AB. Versão destruidora do Tsubame Gaeshi. Se acertar, resultará num combo múltiplo

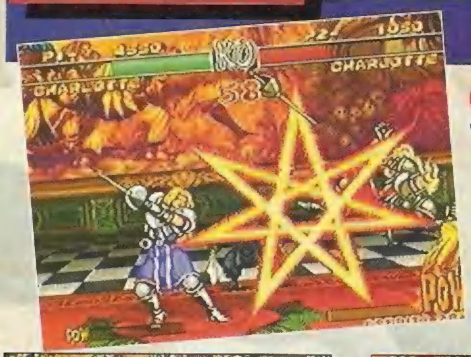


Alterne os Sasame Yukis para enganar os inimigos

Se o inimigo estiver agachado, Tsubame Gaeshi!

O rasteira média é um excelente anti-aéreo

CHARLOTTE

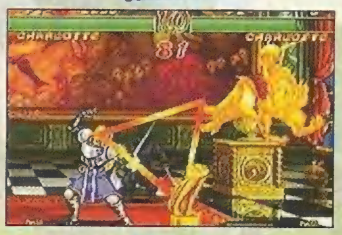


Golpe fatal: →↘↓↙←→ + B. Desenha um heptagrama que pulveriza quem tocar. Bem difícil de ser atravessado com saltos

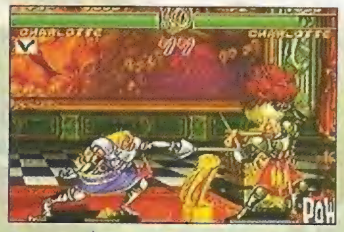
A melhor espadachim de toda a França. Ganhou uma magia: Tri Slash, com congelamento e alcance curtos. A voadora com espadada fraca ficou melhor. Espadada média em pé ficou mais rápido. O Power Gradation é um bom anti-aéreo. Ainda, se acertar

dificulta o contra-golpe.
Power Gradation - ↙↓↘ + gm
Splash Fount - gm repetido
Tri Slash - →↓↘ + gm

O Power Gradation ficou bem mais rápido e confiável



O Tri Slash é um projétil bastante eficaz



A espadada média em pé ficou mais veloz e fácil de usar

KYOSHIRO SENRYO

Famoso Kabuki da cidade de Edo. Seus movimentos de naginata são uma verdadeira obra de arte. Use o Tchobi Jishi para anti-aéreo. Diminuiu o tempo de duração do Blood Dance, mas se acertar o inimigo no chão, produzirá uma sequência. O Kaiten Kyokubu pega no chão também. Vá acertando com espadada média, misturando magias e voadoras para vencer.
Tchobi Jishi - ↓↙← + chute
Twirling Flame - ↓↘→ + gm
Whirlwind Fun - ↓↙← + gm

Kaiten Kyokubu - →↙↓↘ + gm
Blood Dance - ↓ + AB no salto

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + C. O carrossel mortal atropela os oponentes. Pode-se mover durante o golpe

O Tchobi Jishi ganhou confiabilidade para voadoras

O Blood Dance resulta em combo se pagar no chão

Use o fogo quando o inimigo se levantar

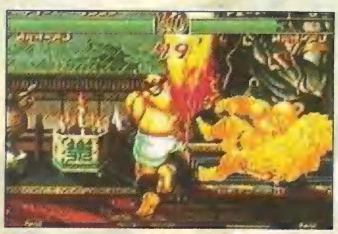
WAN FU

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + B. Com o comando, Wan Fu joga sua pedra e, ao tocar o chão, provoca uma pilar de fogo

Herdeiro de imperadores, quer unificar a China. Trocou a espada por um pilar de pedra. O Confucious Slash contra-ataca melhor as voadoras. O Rotating Thrash permite deslocar-se girando sua arma. O Benpatsu Attack, além de aumentar o power

incrivelmente, serve de anti-aéreo. Apesar da arma, seus golpes são rápidos.
Thunder Bomb - ↓↙← + gm
Confucious Slash - →↓↘ + gm
Rotating Slash - ↓↘→ + gm
Benpatsu Attack - ↓↙← + CD

Esse golpe serve para tirar energia sobre a defesa

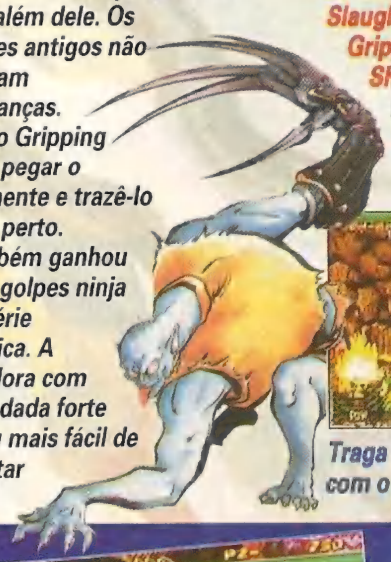


Para voadoras, o negócio é usar o Confucious Slash

Além de encher o power, o Benpatsu Attack é anti-aéreo

GEN'AN SHIRANUI

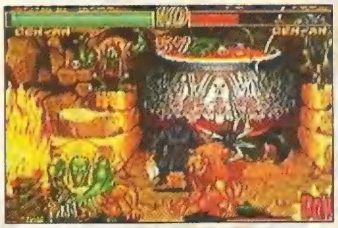
Gen'an, o demônio, não permite a ascenção de outro mal além dele. Os golpes antigos não tiveram mudanças. Use o Gripping para pegar o oponente e trazê-lo para perto. Também ganhou dois golpes ninja da série Replica. A voadora com espadada forte ficou mais fácil de acertar



os inimigos em terra.
Poison Cloud Puff - ↓↘→ + gm
Slaughter House Tumble - →↓↘ + gm
Gripping - →↘↓↙← + gm
Shedding - tome um golpe com BCD pressionados
Replica Shed - ↘↓↙ + BCD

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + AB. Com esse golpe, Gen'an corre para o inimigo e faz uma pequena "cirurgia" no infeliz

Traga os oponentes para perto com o Gripping



O Shedding não é um golpe muito eficiente

O Replica Shed pode ser arremessado até Gen'an sair

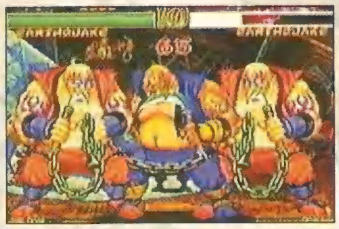
EARTHQUAKE

Golpe fatal: →←↙↓↘→ + CD. Agarra e joga sua corrente contra o pobre do oponente. Pronto! Saiu um bife no capricho

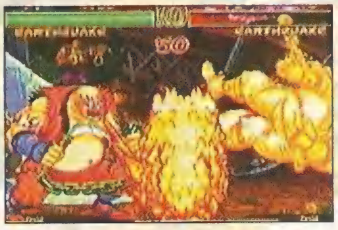
Usa qualquer método para poder roubar os grandes tesouros. Ganhou golpes para reforçar seu lado ninja. O Fat Breath consiste em jogar fogo. O Fat Copy é idêntico ao Shadow Copy de Hanzo e Galford. O mesmo para o Fat Replica Attack. O Fat Chainsaw desaparece antes de começar o golpe.

Para anti-aéreo use a voadora média ou fraca.
Fat Copy - →←↙↓↘→ + A ou B
Fat Bound - ↓ + chute repetido no salto
Fat Replica Attack - →↘↓↙← + BCD
Fat Breath - ↓↙← + gm
Fat Chainsaw - gm repetido

Fat Replica Attack: se for defendido, pode ser golpeado



Se pegar o errado, vai tomar uma bomba!



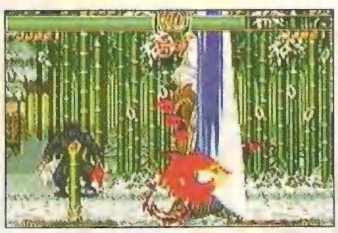
Para sequências e anti-aéreo. Um golpe multi-uso

JUBEI YAGYU

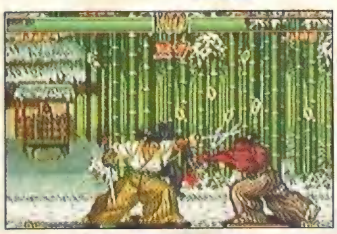
Um dos poucos que aplica o estilo das duas espadas. Seu novo golpe, o Shingan Toh, consiste em anular o golpe do oponente ao mesmo tempo em que ataca. Lembra o Atemi Nage de Geese Howard, de Fatal Fury. O Nikkaku Ratoh não termina o golpe se não acertar. Derruba se acertar. O

chute forte em pé serve de anti-aéreo.
Hasso Happa - gm repetido
Suigetsu Toh - ↓↘→ + gm
Shingan Toh - ↓↙←→ + A
Nikkaku Ratoh - →↓↘ + gm

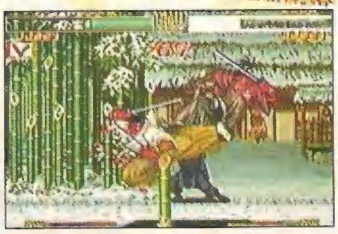
Golpe fatal: →↘↓↙←→ + C. Usa uma espada para jogar a magia no chão e a outra para fazê-la explodir como um gêiser



O Nikkaku Ratoh não termina se você não acertar



O Shingan Toh defende saltos e ataques altos de espada



O chute forte em pé serve de anti-aéreo

Golpe Final

Briga boa para quem já conseguiu descolar um 3DO e é chegado num bom mano a mano pode ficar sossegado porque a pancadaria está garantida com Way of the Warrior. Pau puro!!

Por Baby Betinho

THE DRAGON

Fireball

Mova para ↓ ↘ → L

Offspeed Fireball

Mova para ↓ ↘ → A

Taunt

(→ B)

Power Kick

↓ ↙ ← C R (de perto)

Head Slap

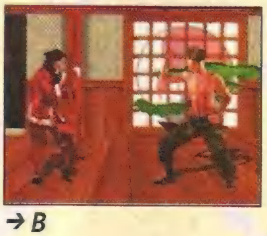
Segure à ← e dê → L

NICK CHAN

Upper Kick

↙ R

Taunt



→ B

Fast Hair Whip

↓ ↙ ← A

Blow Off

Segure à ← e dê → C R

Heart Breaker

→ (A, B, C)

FOX

Knife Throw

↓ ↘ → e A repetidamente

Taunt

(→ B)

Voodoo Dizzy Dust

↓ ↘ → A

Impale

↓ ↘ → (A, B, C)

Overhead Smash

A, L (de perto)

NOBUNAGA

Ninja Star

↓ ↘ → L

Taunt

(→ B)

Duck Slide

↘ C

Sword Decap

↓ ↙ ← L R

Slice in Half

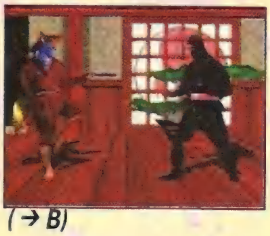
Segure para ← e dê → L

KONOTORI

Fan Throw

↓ ↘ → L

Taunt



(→ B)

Fly Glide

Aperte B várias vezes no ar

Hat Throw

↓ ↘ → L A

Stork Drop

No ar, segure ↓ e dê (C R)

SHAKY JAKE

Pole Uppercut

↓ ↙ ← L

Taunt

(→ B)

Buck-Knife Throw

↓ ↘ → L

Power Move

R (de perto)

Staff Impale

Segure à esq. e dê → L

Barbecue

↓ ↘ → C (de perto)

MAJOR GAINES

Uppercut

↙ L

Taunt

(→ B)

Grenade Lob

↓ ↘ → L

Power Move

R (de perto)

Super Suplex Toss

A L

Back Breaker

Para levantá-lo, dê A B C; no alto, aperte → R

THE NINJA

Uppercut

↙ L

Zap

→ ↓ → R. Golpe similar ao Drag. Punch de Ken no SF II

Taunt

(→ B)

Rapid Kick

Aperte C rapidamente. Use como um bloqueio

Disembowel

↓ ↙ ← A C

Death Zap

↓ ↘ → L A

VEJA OS COMANDOS

Way of the Warrior chega para 3DO e segura as expectativas. A jogabilidade obedece ao tradicional esquema dos jogos de luta. A vantagem é que muitos golpes são fáceis de acionar, ao contrário dos complicados comandos do clássico Mortal Kombat. Os fãs da pancadaria devem se alegrar, pois esse é um jogo pioneiro e deve pintar coisa melhor para esse console.
OBS.: ( )- nos golpes indicados entre parênteses os botões devem ser pressionados simultaneamente.

CRIMSON GLORY

Uppercut

↙ L

Taunt

(→ B)

Bottle Throw

↓ ↘ → L

Back Break

→ R

Head Explode

↓ ↙ ← (A B C)

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

SEGA CD

NBA JAM

Basquete de duplas continua de arrasar, só que com a qualidade do CD

As duplas permanecem as mesmas das outras versões

Após conquistar legiões de fãs no SuperNes, Mega Drive e Game Gear, agora é a vez de **NBA Jam** arrasar no Sega CD. Jam é a denominação de uma modalidade no basquete norte-americano para partidas em dupla. Com a quadra livre, o basquete ganha mais velocidade, emoção e jogadas mirabolantes. Um show de enterradas, dribles, bloqueios e arremessos na tela de sua TV com os astros da NBA. Gostou do cardápio? É só ligar o Sega CD e mandar bala... digo... bola. Os modos de jogo podem ser versus o computador, versus 2 player ou 2 jogadores no mesmo time. A ação, com perspectiva lateral, é regada a gráficos de alta qualidade. Justiça seja feita, o trabalho da Electronic Arts está de fechar o tempo. Do som das torcidas às sombras na quadra não falta riqueza nos detalhes do jogo. Imagine agora tudo isso acoplado à qualidade do CD. Beleza pura!

As grandes enterradas não poderiam ficar de fora

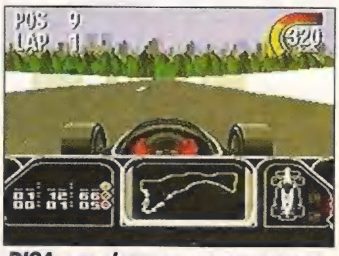
NBA JAM	Acclaim	4.0
CD	Fases: N/D	Passwords
4 Jogadores	Basquete	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

MEGA

NIGEL MANSELL INDY CAR

O leão das pistas agora ruge forte também no Mega Drive

O leão das pistas está à solta. **Indy Car** para Mega Drive traz o experiente piloto Nigel Mansell para o circuito da Fórmula Indy - a mais veloz das fórmulas do automobilismo mundial. Este simulador desenvolvido pela Acclaim foi repensado várias vezes e pode-se dizer que reúne os melhores elementos de clássicos como **Super Mônaco GP**. A tela principal trabalha com horizontes digitalizados e uma excelente disposição do painel, possibilitando que o piloto se sinta como o próprio Mansell. Nas eventuais paradas nos boxes, seu carro poderá ser revisado e equipado com pneus, transmissão, aerofólio, conforme a necessidade. O modo de competição entre 2 jogadores traz o sistema de tela dividida, sem qualquer perda ou distorção na imagem mem sua tela . Excelente opção para quem foge da mesmice das eternas transmissões da Fórmula 1 nas manhãs de domingo.



DICA: em algumas provas, como a Surfers Paradise, não pare no Pit

Todas as provas da Indy nos EUA e na Austrália

Atenção às bandeiras amarelas, reduza para não ser punido

NIGEL MANSELL	Acclaim	3.0
8 Mega	Fases: N/D	
2 Jogadores	Corrida	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Animações de primeira trazem toques de craque para o 3DO

Foi eleito por unanimidade aqui na redação como o jogo de futebol mais perfeito até agora do videogame. De fato, a Electronic Arts foi fundo nesta versão para 3DO da série **Fifa International Socce**r. Os gráficos deste simulador apresentam animações de última geração, sete ângulos de câmera inéditos a sua escolha (fora o

DICA: visão mais próxima: melhor domínio de bola, mas pior noção de onde estão os jogadores

programável) e som CD em Dolby Surround. São 40 seleções internacionais disputando torneios, play-offs e ligas (campeonato). As demos fazem um show à parte, com direito aos melhores momentos do futebol em vídeo digitalizado nos intervalos das partidas. Nestes vídeos, a softhouse inglesa puxa a

sardinha para o seu lado: as imagens mostram com certa insistência os gols da Inglaterra nas Copa do Mundo. Só esqueceram de incluir o gol que a bola não entrou na final de 66. Tudo bem. Também não lembraram do gol de mão do Maradona em 86. O que se discute muito, desde o **Fifa** para Mega Drive é que os controles desta série são imprecisos e difíceis de

No intervalo, se tiver sorte, você poderá ver os lances da seleção brasileira na Copa de 70 no México

controlar. A empresa rebate com o argumento de que esta dificuldade foi programada intencionalmente para garantir uma maior

Nesta versão, a tática é mais importante que o domínio de bola

fidelidade ao esporte. Algumas mancadas: o goleiro automático parece ter sido inspirado na melhor escola brasileira, pois costuma defender bolas impossíveis e às vezes deixa passar verdadeiros frangos, igualzinho ao Zetti e ao Ronaldo. A marcação entre os times é muito cerrada, no melhor espírito europeu. A maior surpresa de **Fifa** são as tomadas de câmera e o efeito 3D de profundidade. Uma verdadeira trasmissão de TV, com a sutil diferença de que quem comanda o show é você. Dá-lhe campeão! E espere, porque o pessoal aqui da ***SGP*** está se esmerando no jogo para preparar um material de arrasar nas próximas edições.

FIFA SOCCER Electronic Arts					4.0
CD 6 Jogadores	Fases: 3 torneios Futebol		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

CÂMERA EXCLUSIVA

Por trás do gol

Aérea da torre

De olho na bola

Livre pelo gramado

Visão do jogo

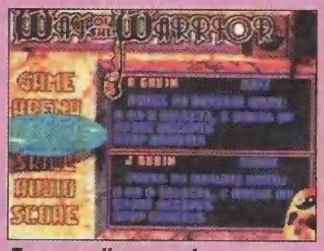
SUPER GP DICAS

A COISA ANDA DIFÍCIL PARA VOCÊ? NÃO SE DESESPERE. SUPERGP DICAS NA CABEÇA

3DO — THE WAY OF WARRIOR

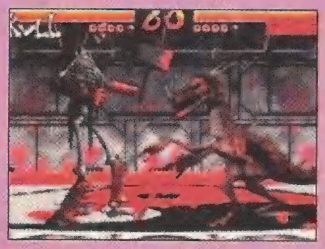
USE OS MESTRES FASES PSICODÉLICAS

Vá para o menu Start-Up e acesse a Names Option. Para jogar com Kull Despoiler, use: A GAVIN JUN 11 1970. Para acessar High Abbot, entre com: J RUBIN JAN 6 1970. Na tela de seleção de personagens, dirija-se para Crimsom Glory para achar os chefes. Para entrar nas cavernas psicodélicas, use o código: PARANOID MAY 5 1975.



Faça as dicas aqui

Eles estão ao lado de Nikki

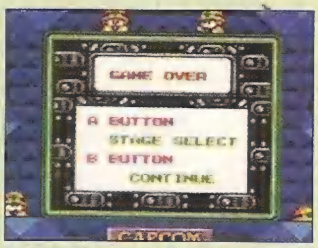


Use e abuse dos mestres

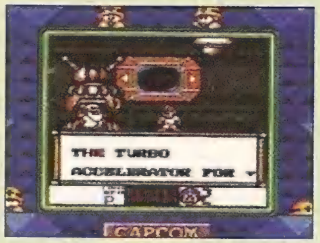
A fase psicodélica

G.BOY — MEGA MAN 5

POWER-UP DE ARMAS



Dê continues três vezes seguidos na mesma tela e...



...receba um power-up para sua arma

Quando estiver na tela Game Over, pressione o botão B para continuar a partida. Deixe o personagem morrer e continue, por duas vezes seguidas, na mesma fase. No terceiro continue, a tela irá mudar para o laboratório do Dr. Light's. Lá, com toda a parafernália em dia, ele estará terminando de desenvolver o Acelerador Turbo para o seu arsenal. Deixe morrer e continue mais uma vez para ganhar outro acelerador turbo. Seus tiros estarão mais rápidos e turbinados do que nunca! Vá embora e não deixe nada pela frente!

MEGA — DOUBLE DRAGON V

DOIS PONTOS EXTRAS

Com este truque você garantirá dois pontos extras para o seu lutador. Para isto, vá para a tela Menu (Tournament, Vs Battle etc.) Entre com este código no controle 1: ↑ C B A ↓ A B C ← C B A → A B C.

Garanta uns pontinhos a mais para seu lutador

SNES — MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

CÓDIGOS DE FASES

Apenas entre com qualquer destas passwords na tela de opções:
Fase 2- 3847, Fase 3- 5113, Fase 4 - 3904, Fase 5 -1970, fase 6-8624, fase 7-2596. Códigos para dois jogadores:
Scorpina -0411, Colosus - 1007, Segundo Colosus - 1212.

SNES — TETRIS 2

PASSWORDS

Fase 75 - V1M	Fase 89 - VW6
Fase 76 - CVM	Fase 90 - C26
Fase 77 - 5Z5	Fase 91 - VWZ
Fase 78 - ?L5	Fase 92 - C2Z
Fase 79 - 5Z1	Fase 93 - 5K4
Fase 80 - ?L1	Fase 94 - ?64
Fase 81 - TW6	Fase 95 - 5KP
Fase 82 - 926	Fase 96 - ?6P
Fase 83 - TWZ	Fase 97 - JP7
Fase 84 - 92Z	Fase 98 - Z37
Fase 85 - WK4	Fase 99 - JPH
Fase 86 - B64	Fase 100 -
Fase 87 - WKP	Z3H
Fase 88 - B6P	

3 DO JOHN MADDEN FOOTBALL

JOGADORES GRANDES VEJA AS JOGADAS

Alguns truques maneiros para o John Madden. Para os códigos funcionarem, pause o jogo. Para conseguir jogadores gigantes no seu time, pegue o controle e pressione o botão R, A e o P (RAP). Você ouvirá um estranho ruído. Para conseguir cópias escuras do outro time: B, L, A e B. Para começar o jogo do seu estado original, pressione A e X. A confirmação é o som de tiro.

Para ver todas as espetaculares jogadas

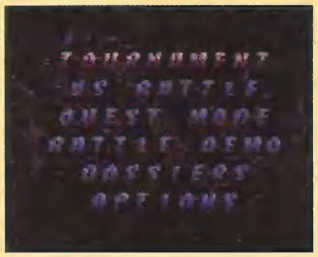
Para os que achavam que os jogadores eram pequenos

Digite os códigos neste tela de pausa

MEGA DOBLE DRAGON V

CODIGOS DOS CHEFÕES

Na tela de menu principal (onde aparecem os modos Tournament, Vs Battle) pressione estes botões seguindo esta sequência: C → A B A B B ←. Se fizer isso corretamente você ouvirá uma sonora gargalhada do Shadow Master. Escolha o versus Battle para uma luta Boss Vs Boss. Você pode mudar as opções para os chefes de sua preferência. mas esteja preparado: a pancadaria dos chefes não é coisa de iniciante. Boa sorte!!



Game Land

SÓ A GAME LAND PODE OFERECER:
- 4 ANOS NO MERCADO
- ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA
- ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM CARTUCHOS E CONSOLES

LOCAÇÃO E VENDA
SEGA CD, 300, JAGUAR
TRABALHAMOS COM CARTÃO DE CRÉDITO

REMETEMOS PARA TODO BRASIL.
SOLICITE UMA TABELA COMPLETA.
TRABALHAMOS COM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.

SÃO PAULO: AV. Pompéia, 510 - Tel.: (011) 262-5257 FAX: 262-8115
Horário: 2ª à sábado: 10 ÀS 20 Horas
FLORIANÓPOLIS: Shopping Beira Mar - Loja 419 - Tels: (048) 224-2929 / 2930.

SUPER GP DICAS

MEGA

ZERO TOLERANCE

PASSWORDS

Green House Level 1: cvY8CrO!V
Reactor Level 2: GLa*-pPpk
High Rise Roof Top : GLadupOiV
High Rise Floor 156: aFKzv-?rB
High Rise Floor 151: UHpQuoNgy
Sub Basement Level 1: dPpQvoMry
Sub Basement Level 5: WLb92CKnj

NEO GEO CD

SAMURAI SHODOWN

USE AMAKUSA

Com qualquer lutador, vá até a 12ª batalha. Perca e salve a partida. Carregue a jogada e escolha Charlotte com o controle 2. Prossiga e, durante a fase bônus, aperte Start no controle 1 e entre na partida. Assim, o segundo jogador vai se transformar em virar Amakusa.

SNES

TINY TOON ALL STARS

ESCOLHA A PROVA

Digite a password da foto e escolha a fase que desejar. Você pode treinar nas provas em que tem dificuldade ou só se divertir com aquelas que gosta. A escolha é sua!

SNES

SUPER FORMATION SOCCER 94 FINAL DATA

TIMES SECRETOS

Na tela-título aperte a sequência Y L X R A. Se ouvir um sinal sonoro significa que a senha foi inserida. Agora você dispõe dos times Master e Human, com dados atualizados.

MEGA

JUNGLE BOOK

DICAS GERAIS

U= ↑, D= ↓, R= → e L= ←.
Pause o jogo e digite:
ABBA ABBA para ficar com pouco tempo.
UUDDLRLRBA para resetar o tempo e ficar com todas as armas.
BAAB BAAB ABBA ABBA para passar de fase.
CAABCAA para ir para a cobra com 1 vida.
BALUU para ir para a fase de Baloo com 1 vida.
RADBAD para ir ao mestre macaco com 1 vida.
LUALUA para ir ao mestre orangotango com 1 vida.
ACACACACBBBB para ir ao mestre final com 1 vida.
BAA CAR LARD para ver o final.
ABBA CABB para mudar as cores.
LARD BALL CRUD para inverter as sprites.

SÃO CAETANO DO SUL
Splash Video
LOCAÇÃO E VENDA
• PANASONIC 3DO
• SEGA CD
• JAGUAR • MEGA DRIVE
• SUPERNINTENDO
AV. GOIÁS 401
S. CAETANO
SÃO PAULO
TEL.: 744 4799

SNES DRAGON BALL Z 3

MODO TURBO

Ligue o jogo com L (ou R) + X no controle 2. Com a esfera azul, o jogo fica 20% mais veloz.

SUPER TURBO

Ligue ou resete o jogo com L+R+X no controle 2. Se a esfera ficar laranja o jogo vai ficar 50% mais rápido.

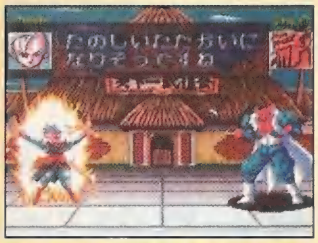
POWER UP COMMAND

No momento em que os lutadores falarem, antes das lutas, digite os comandos a seguir para obter poderes. Digite o comando no seu personagem, seja ele o jogador 1 ou 2. Ao digitá-lo, uma aura vai aparecer mostrando a inserção da dica. Agora porrada nos inimigos!

Mais ataque: ↑ L ↓ Y

Mais defesa: ← L R →

Mais defesa e ataque: ↓ X ↑ R



Muito ataque: L R ↑ ↓ X Y ← →

Muita defesa: ↑ L ↑ R ↑ Y ↑ X

Muito ataque e defesa: ← R ↑ X → Y ↓ R

SNES KIDKLOWN IN CRAZY CHASE

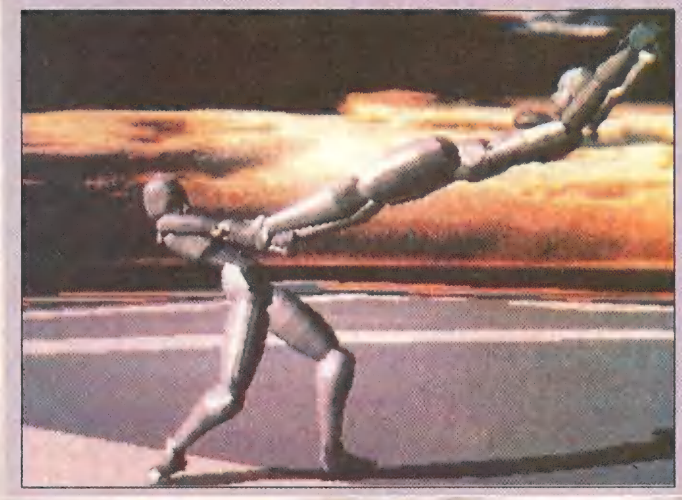
SELEÇÃO DE FASES

Na tela-título, deixe L e R apertados nos 2 controles e dê A em para ir a fase 2; B para ir a fase 3; X para ir a fase 4 e para ir a fase 5. Aperte sempre nos 2 controles.

ARCADE VIRTUA FIGHTER

USE O MESTRE

A dica é difícil. Para poder controlar Dural, o mestre:
1: Termine o jogo.
2: Ponha 2 fichas. (Tenha 2 créditos).
3: Aperte Start do jogador 1 rápido após o demo de encerramento. A tela-título aparece por um instante.
4: Na seleção de personagem espere.
5: Akira será escolhido. Quando a tela ficar negra, entre com o jogador 2. A mensagem "Here comes a new challenger" não surge e o jogador 2 será o mestre Dural.



SEGA CD FIFA SOCCER

DICAS GERAIS

Na tela de Options digite:

CCCBAAAB: parede invisível
BACBCC: chutes com curva
CABCCBAC: bola maluca
AABBCCAA: time dos sonhos
BABBBBBBBB: super poder
AAAAABBBBB: super goleiro
AAAAABC: super ataque
BBBBBCB: super defesa

SUPER GP DICAS

MEGA
BEAVIS & BUTT-HEAD

PASSWORDS PARA O JOGO DA DUPLA INFERNAL

Burger World
Kbg1LRAxdjTo9H5

Hospital
flJDN-c-nK-jVVI

Turbo Mall 2000 - Loja de Animais
5V0haC4KY5OaLCu

Turbo Mall 2000 - Recrutamento Militar
3eGA5LWNZFMVIKj

Turbo Mall 2000 - Lavanderia
MTtbVfnoB2lsqES

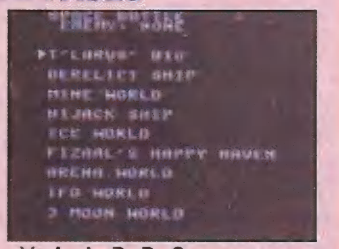
Highland Highschool
aW5rBcm8FSfFtV8

The Street
VBLhoAE4yV5ykPP
ou
rCDvScnCCTltp8D

Beavis & Butt-Head House
hu-53QqYpQTj80K
ou
GF0h9hemm-zPVAu

SNES
STAR TREK THE NEXT GENRATION

SELEÇÃO DE FASES



Este game tem uma tela de seleção de fase. Para acessá-la, espere a tela título e pressione Y, Y, X, X, A, A, B, B. Comece uma partida normal. Pressione Y durante o jogo e o menu de fase aparecerá.

SEGA CD
BRUTAL

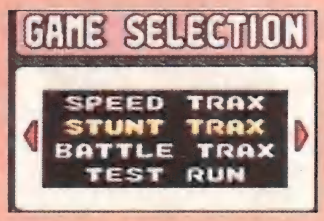
JOGUE COM O DALAI LAMA

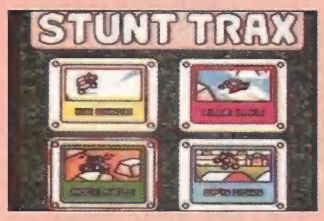
Use a sequência: ↑↓ , A, B, C, C, B, A, ↓ ↑ , C, B, A,↓↑

MEGA
STUNT RACE FX

JOGUE UMA NOVA FASE

O truque só funcionará no modo Stunt Trax se você completar todos os quatro percursos. Ao completá-los, vá para o Course Select Screen (em cima). Lá você terá mais uma opção de jogo: o Radio Control.





MEGA
VIRTUA RACING

CORRA CONTRA O TEMPO

Comece uma corrida e aperte A, B e C no controle um. Se digitar corretamente, você vê a Result Screen (tela de resultados). Vá para o modo dois jogadores Vs e você poderá correr contra o tempo.

SNES
SPIKE MCFANG

SEGUNDO JOGADOR

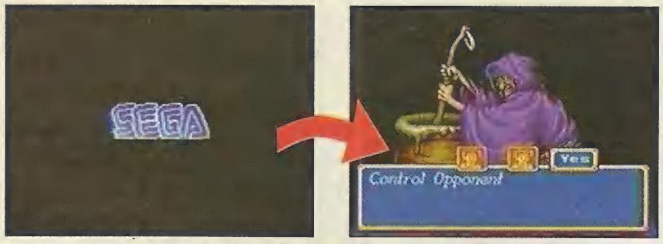
Na tela título, digite no controle 1: ↓, B, ↑, Y, →, Y. Se funcionar, você ouvirá um som estranho. Agora siga através do castelo e enfrente a chefona Belina. Quando Rudy partir para resgatá-lo, assuma o controle 2 e controle Rudy.

MEGA

SHINING FORCE II

CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

Durante o logo da Sega digite: ↑↓↑↓←→←→↑→ ↓←↑ + B. Aperte Start até aparecer o configuration, que vem logo depois de se escolher seu arquivo ou dar game start.



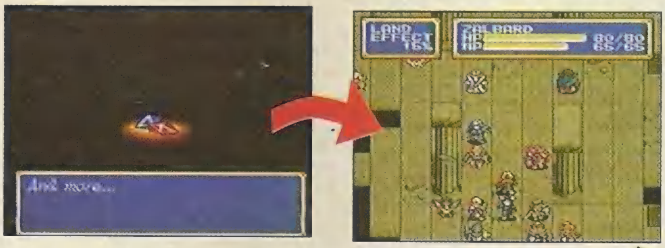
SELECIONE O NÍVEL DE DIFICULDADE

Termine uma vez o jogo ou dê "Yes" no modo Game End que aparece nas configurações especiais. Agora basta começar um novo jogo e selecionar o nível.

COLOQUE O NOME EM TODOS OS PERSONAGENS

Termine ou dê "Yes" no Game End. Comece um novo jogo e defina seu nome com Start pressionado. Pronto! Vá colocando o nome em todos os lutadores.

BATALHA ESPECIAL

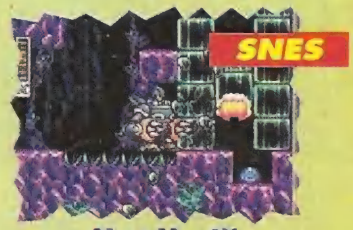


Termine o jogo e espere uns dois minutos até que apareça a fase onde se pode enfrentar todos os mestres do jogo.

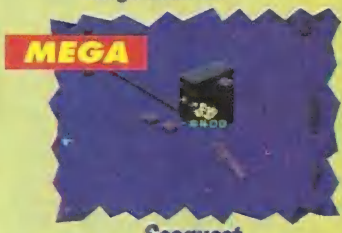
PROGAMES
MOOCA

Sempre as últimas novidades!!

Shock Wave



Mega Man 2X



Seaquest

E muito mais para a galera do videogame: Jaguar, Neo Geo, 32X, Sega CD, Game Boy, Master, Saturn...

ASSIST. TÉCNICA

PC MULTIMÍDIA

Rua Juventus, 831
São Paulo -SP
Tel: (011) 591 0039

MEGA

URBAN STRIKE

DETONADO

Por Marcelo Kamikaze

Um homem e seu helicóptero.A primeira aventura começa na desolação do deserto. Um líder de uma dessas republiquetas do Oriente Médio quer dominar o Golfo Pérsico e suas incríveis reservas de petróleo. A segunda aventura se passou na selva, quando o filho daquele ditador buscava vingança a qualquer preço. Depois do sucesso dessas aventuras, chegou a vez de lutar na cidade com **Urban Strike**, o jogo de 16 Mega de memória do Mega Drive que detonamos para você nesta edição. Assinado pela Electronic Arts, esse jogo fica no mesmo nível de desafio que seus antecessores. Agora há missões no México, San Francisco, Nova York e até em Alcatraz. Só que com uma grande inovação: desta vez existem várias missões a serem cumpridas a pé. Se você já venceu os desafios do deserto e da selva, acompanhe nossa matéria e dê um show na cidade.

URBAN STRIKE	4.0
MEGA	
ELECTRONIC ARTS	
16 Mega - N/D fases	
1 jogador	
Tiro - aventura	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

ITENS

MUNIÇÃO: *Recarregue suas armas com ela*

BOMBA: *Use-a para destruir a fábrica da 4ª fase*

ARMOR REPAIR *Restaura a armadura de seu helicóptero e de seu colete nas fases à pé*

SINAL: *Use-o para encontrar os boinas verdes da primeira fase*

COMBUSTÍVEL: *Sem ele, você não chega a lugar nenhum*

VIDA: *Só o nome já diz tudo*

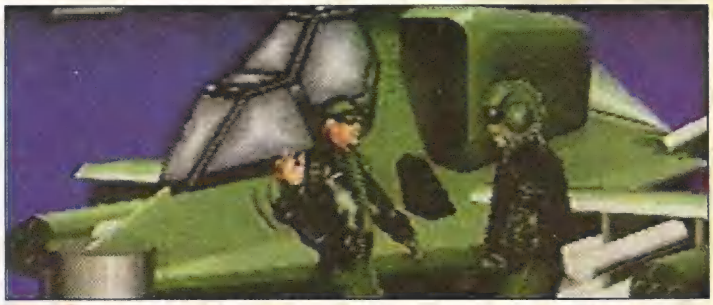
ESCADA: *Torna mais rápido o embarque de reféns e carga*

ELVIS PRESLEY *Foi encontrado num cassino e parece que ainda faz sucesso*

PASSWORDS

BAJA OIL RIGS
CW7Z9NLMK9T
MEXICO
9LJKZLWDTFG
S. FRANCISCO
NBMYG3J7CHK
ALCATRAZ
H74ZLMVT9G9
NEW YORK
L6PKCGDR4KW
LAS VEGAS
GPMT45KYW3R
UNDERGROUND
W7496P7VZLY

MALONE: *este homem é um dos mais ricos do mundo. Reuniu milhões de fanáticos seguidores e possui campos de treinamento em todos os estados para sua organização paramilitar.*



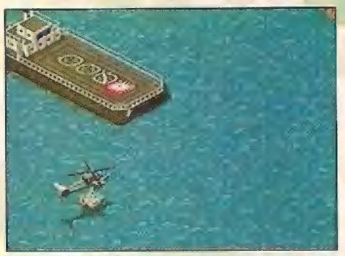
VOCÊ: *um arrojado piloto de helicópteros, com experiências no deserto e na selva, conta com um armamento pesado e alguns dos melhores co-pilotos em atuação.*

FASE 1

HAWAI

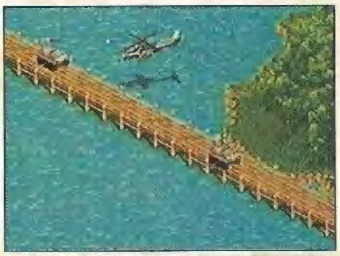
DICA: você pode levantar as barricadas e descobrir itens

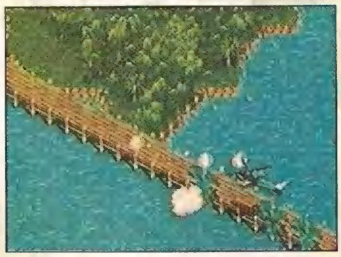
DICA: mate os caras,destrua as trincheiras e vá às estações



Leve 2 dos 4 espelhos ao navio de desembarque. Se esbarrar em algo perderá o espelho

DICA: resgate o cirurgião, volte pela esq. no mapa em direção ao sul e achará uma escada





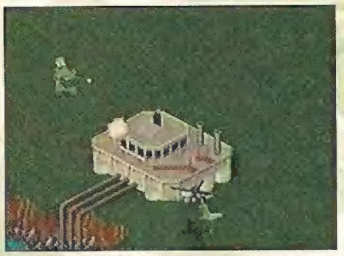
DICA: cerque a ponte antes de destruí-la e ataque os inimigos que estão em cima e no mar. Aí, vá até ela e use a metranca

DICA: pegue o helicóptero de resgate antes de ir à última missão da 1ª fase

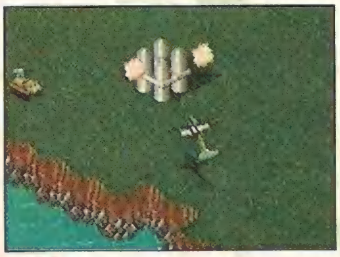
Leve o sinalizador na origem da fumaça. Não bata em nada e não o solte. Ele próprio se solta. Salve os boinas-verdes

FASE 2

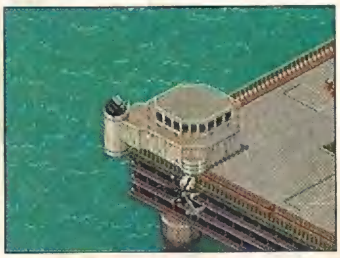
BAJA OIL RIGS



Fique nesta posição. O canhão destrói o radar da costa sem gastar sua munição



DICA: no canto superior esquerdo da costa, neste ponto, há uma escada

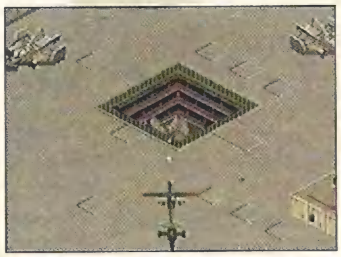


DICA: caia matando em cima do canhão. Destrua o prédio e ganhe um item

DICA: você tem 3 minutos para o resgate. Não faça gaste o combustível, use o helicóptero de resgate

DICA: ao destruir o último canhão da popa do destroyer, você acha um Armor Repair. Pegue-o a seguir

DICA: não deixe as naves escaparem. Você pode derrubá-las mesmo depois de elas terem decolado



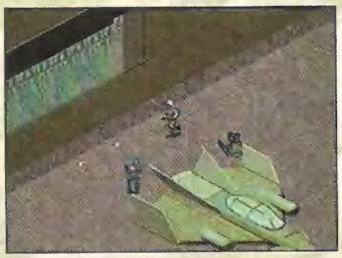
DICA: atenção às naves escondidas na estrutura da ilha

DICA: Stinger está preso neste alojamento. Destrua-o e resgate o melhor co-piloto, que estava desaparecido até então

FASE 3

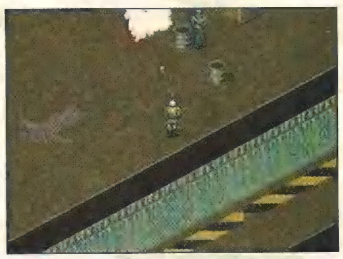
INSIDE THE RIGS

DICA: tome cuidado ao destruir os canhões. Atire um míssil e saia correndo

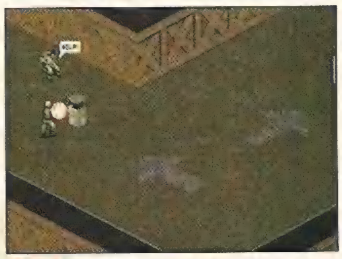


Você pode cumprir a missão 2 sem ter destruído todos os canhões da primeira

DICA: procure por itens dentro dos barris, mas atire de longe



DICA: atirando nos barris perto dos guardas você pode matá-los sem arriscar sua vida

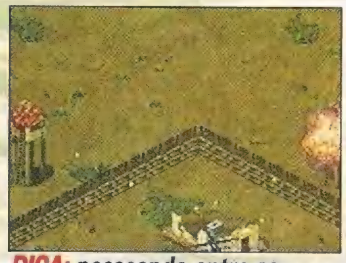


DICA: resgate o agente e cuidado com o canhão que o protege. Você se informará sobre qual botão deve ser acionado para o transmissor e a realização da 4ª missão

MEGA URBAN STRIKE DETONADO

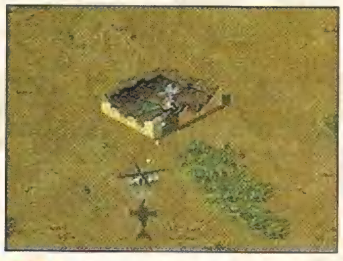
DICA: *ao sair da base, tome cuidado com canhões e guardas que surgirem de lugares em que não estavam antes*

FASE 4
MÉXICO



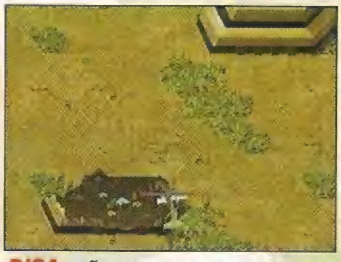
DICA: *passeando entre as torres da primeira missão, elas, além de destruírem uma à outra, provocam obstrução nos alongamentos*

DICA: *destrua todos os edifícios e casas que encontrar. Em algumas delas há itens*

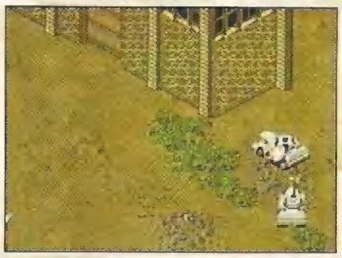


DICA: *dentro dos alojamentos inimigos da 2ª missão há canhões a sua espera. Cuidado*

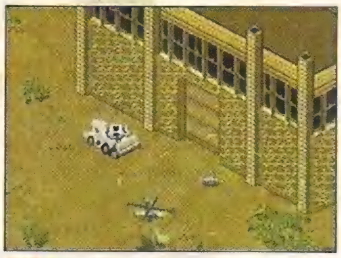
DICA: *acabe com os pára-quedistas antes de eles pousarem*



DICA: *não se preocupe com os reféns ao capturar os planos dos tanques GAV*



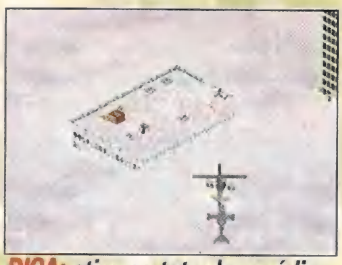
DICA: *seja rápido com os tanques. Alguns deles revidam*
DICA: *não pegue o Armor Repair com o tanque. Acabe a missão primeiro e conserte o seu helicóptero com ele*



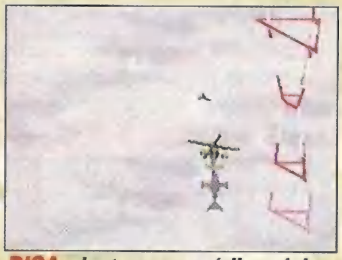
DICA: *sobrevoe da esq. à dir. e passe em frente à fábrica. Solte a bomba e vá embora*

FASE 5
S. FRANCISCO

DICA: *use a metralhadora até desativar as bombas. Aí, acabe com as naves com os mísseis*



DICA: *atire no teto dos prédios, há franco-atiradores escondidos*



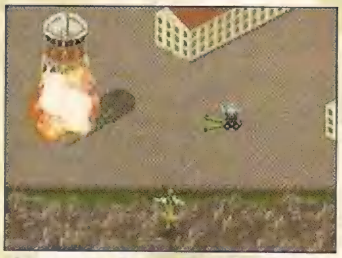
DICA: *destrua os prédios civis também. Você perderá pontos, mas ganhará combustível*

DICA: *só ataque o tanque do buraco do meio. É o mais fraco e lhe dará Armor Repair*

DICA: *o atirador que protege as bombas pode causar danos se não acabar logo com ele*

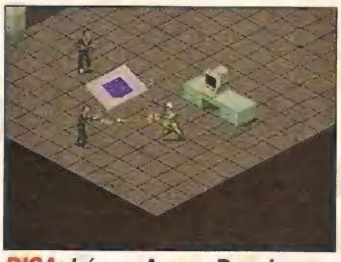
DICA: *não poupe munição ao atacar estes tanques*

DICA: *não tente destruir o carro vermelho em fuga, pois virá chumbo grosso*



Ataque todas as instalações de Alcatraz. Só depois de destruídas você poderá invadir

FASE 6
INSIDE ALCATRAZ



DICA: *há um Armor Repair no computador. Destrua os chefes de preto, pegue os planos deles mas só pegue o Armor Repair se precisar*

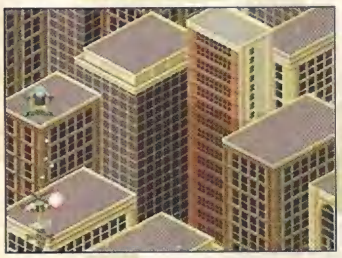
DICA: *tome muito cuidado ao atirar nos guardas ao lado de itens, pois você pode destruí-los também*

DICA: *limpe a área antes de atacar o canhão e este sensor protegido por ele*

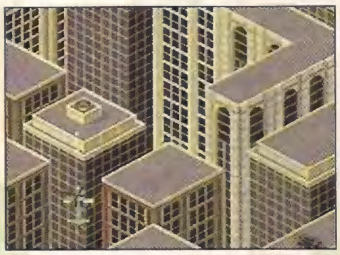
DICA: *cuidado com o canhão que fica de guarda na cela de Long-Paul. Liberte-o depois de destruir o canhão e corra atrás dele*

FASE 7

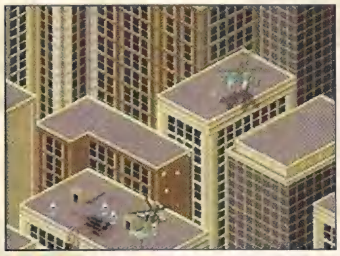
NEW YORK



Logo ao decolar há fogo cruzado. Advinhe qual é o alvo

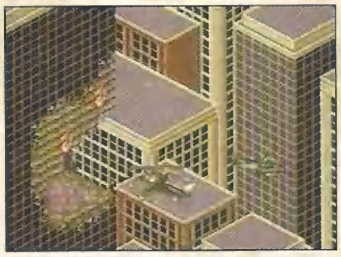


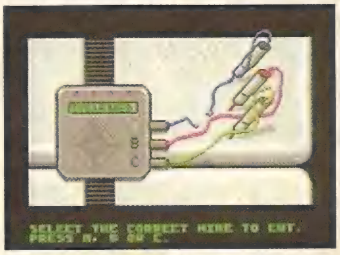
DICA: *destrua tudo que estiver no teto dos prédios para obter itens escondidos*



DICA: *parado você é um alvo fácil. Limpe a área antes de resgatar os civis em perigo*

DICA: *a artilharia pesada está guardando os helicópteros de seu ataque. Vá preparado*



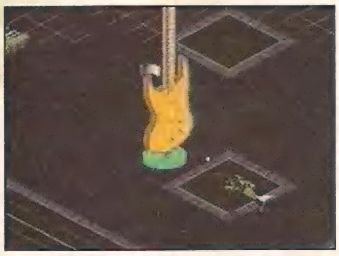


Depois de resgatar os membros da NAFTA pouse e desarme a bomba. DICA: se o soldado disser que não é o fio verde, corte o azul

FASE 8

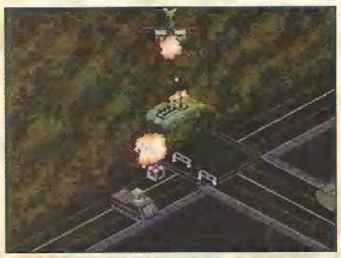
LAS VEGAS

DICA: *não ataque os tanques antes de destruir os radares Com certeza você levará a pior.*
DICA: *destrua os tanques de gasolina que vir pelo caminho*

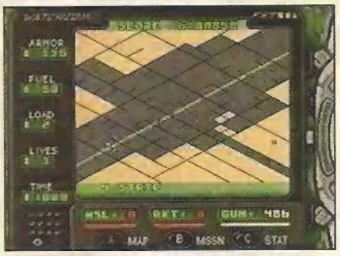


Antes de resgatar o homem que lhe dirá onde estão os radares, destrua os que encontrar pelo caminho

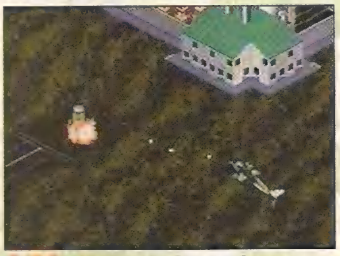
DICA: estão dando cobertura ao fugitivo. Não deixe ele entrar na faixa de proteção



DICA: *no bloqueio de estrada do canto interior esquerdo há uma vida. Cuidado para não destruí-la*



DICA: *ao destruir a faixa de armas, comece por baixo, neste ponto do mapa*



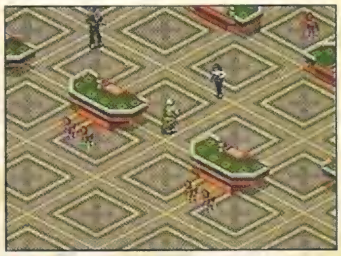
DICA: *pegue todos os itens após destruir a usina de força. Fique com o helicóptero inteiro para atacar o cassino do chefe*

DICA: *não passe pelo Cassino Monalitho antes de destruir a usina. As forças armadas que o protegem lhe darão uma surra*

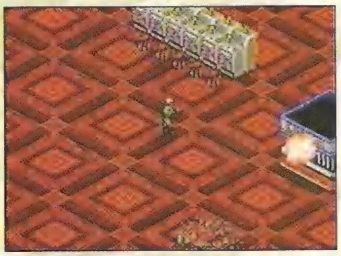
FASE 9

INSIDE CASSINO

DICA: *destrua estes caças-níqueis e encontrará itens dentro*



DICA: *depois de destruir os chefes, destrua as mesas para pegar mais armamento. Só com mísseis é possível acertar esses alvos*

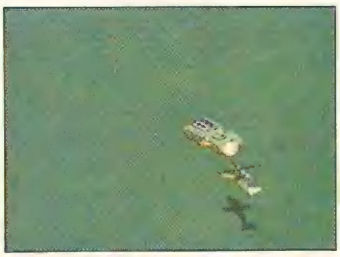


DICA: *primeiro entre atirando nas casas. Saia e depois entre atirando contra os canhões*

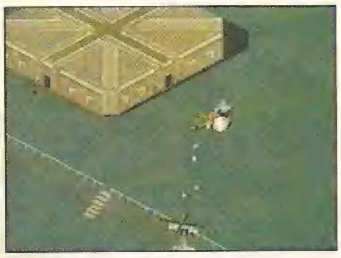
FASE 10

UNDERGROUND

Aquí você recebe as instruções das missões ao longo da fase. Siga esta ordem a seguir:



Destrua as forças armadas do subterrâneo

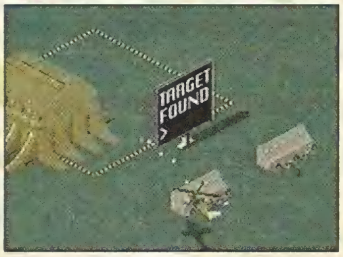


Destrua os alojamentos de treinamento do exército inimigo

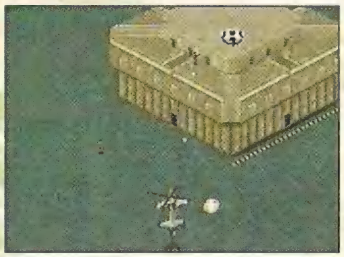
MEGA

URBAN STRIKE

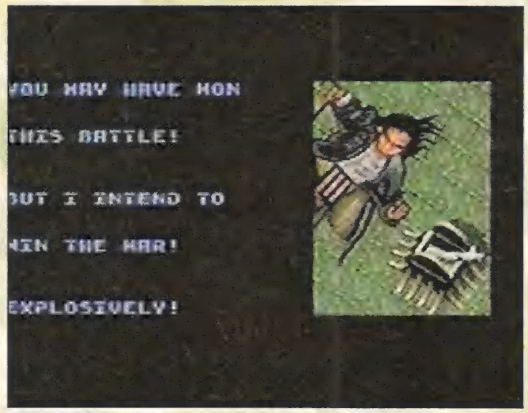
DETONADO



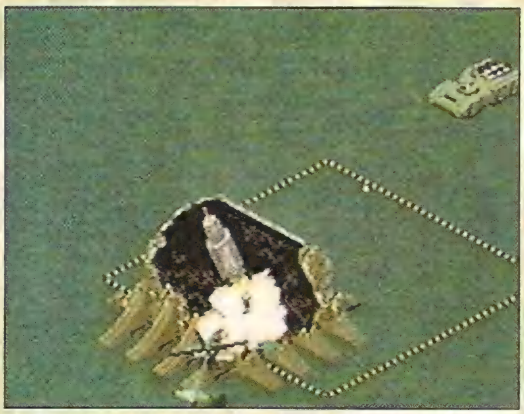
Nesta ordem, acabe com os computadores de controle, com o computador central do laser e arrombe a ogiva que guarda o canhão



Destrua a base central de Malone

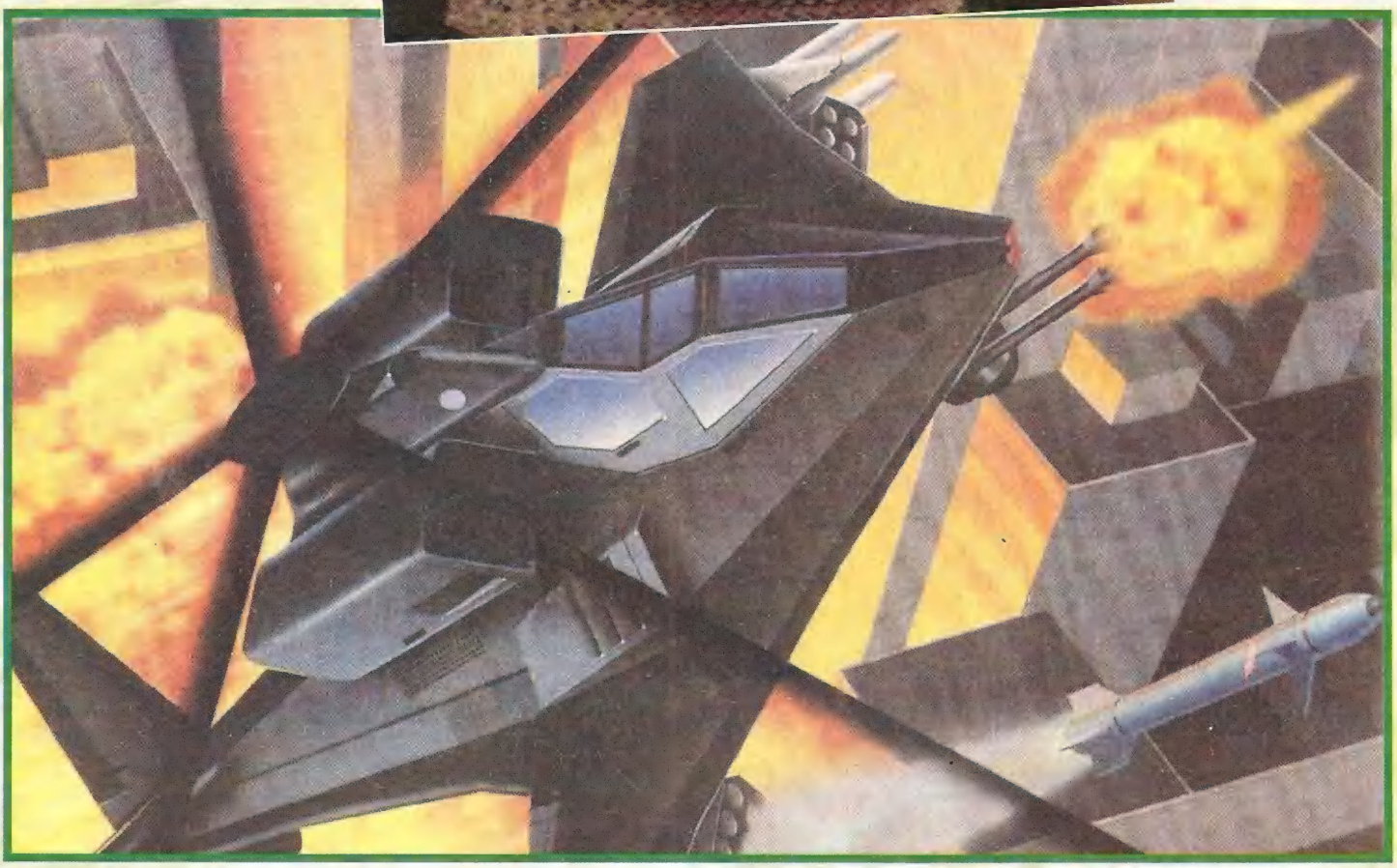


Capture o desgraçado. Ele tentará ganhar a guerra explodindo o helicóptero



Deixe-o na ogiva o mais rápido possível. Ele explodirá e acabará com o que sobrou do canhão

Você conseguiu. Agora poderá voltar as suas tranquilas férias no Hawai



DONKEY KONG COUNTRY

Numa noite sombria e violenta, Diddy Kong, o pirralho amigo de Donkey Kong, é o guardião de um tesouro para macaco nenhum botar defeito. Um carregamento de bananas, o grande tesouro de Donkey, está sob a sua responsabilidade numa ilha. Mas tanta banana é muita sopa pro mel de Diddy. E a tribo Kremilings, uns caras que mais parecem uns répteis híbridos, mistura de jacaré com sei lá o quê, roubam as bananas e deixam só a República para Diddy, Donkey e companhia. Com a dupla macacóide, você tem de sair à caça do carregamento. Prepare-se para suar a camisa. Os Kremilings reservam um monte de chefes inimigos que ficam tentando sacaneá-lo o tempo todo. Para enfrentá-los, você terá de revezar os dois Kong. Suas armas para correr atrás do prejuízo são barris de vários tipos, os bichos amigos, que estão escondidos em caixas, e os pulos que a dupla Kong dá sobre a cabeça dos inimigos. A Nintendo não economizou talento na criação deste **Donkey Kong Country**. O jogo beira a perfeição. Os gráficos em 3D dão a impressão de que você está dentro de uma ilha deserta. O som é um arraso. Em meio às sete fases, há quase 100 sub-fases de bônus. É diversão prá cachorro!!

O choque de gerações na família Kong

DETONADO!

MAPA GERAL

Aqui está o mapa das sete localidades por onde você terá de passar para achar o comandante Kremlin

DONKEY KONG — **5.0**

SNES

NINTENDO

32 Mega - 7 Fases

1/2 jogadores (alternados)

Aventura - Continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

ÍCONES DE AJUDA

Estes são os itens que irão ajudar a ganhar vidas extras durante o jogo. Sirva-se deles sempre que puder e boa sorte!

Junte 100 destas bananas para ganhar uma vida

Este cacho vale por 10 bananas

O balão equivale a uma vida

Encontre as letras K-O-N-G para ganhar uma vida

SNES

DONKEY KONG COUNTRY DETONADO

FASE 1

KONGO JUNGLE

Sempre que entrar em sua casa na primeira fase, haverá um balão que equivale a uma vida

Quando pegar um barril, jogue-o contra alguma parede e descobrirá passagens secretas. Aqui, há uma na primeira caverna

Não pule sobre as abelhas, pois elas irão detoná-lo

Atenção às passagens secretas debaixo da água. Pegue todas as bananas e acumule vidas

Na fase Barrel Cannon Cannyon, pule sobre sua gruta e use o canhão pegando todas as bananas no alto da tela

O primeiro chefe é um castor. Pule sobre sua cabeça, ele fica cada vez mais rápido

TIPOS DE BARRIL

Barril DK: neste barril está seu amigo. Quebre-o para soltá-lo

Tambor de aço: quando arremessado, ele ficará rodando. Mata inimigos e é possível andar sobre ele

Barril comum: este é uma boa arma contra inimigos

Barril TNT: eles explodem com o impacto. Destrói quase todos inimigos e também passagens secretas

Canhão Barril I: quando entrar neste canhão, pressione B para ser arremessado

Canhão Barril II: quando entrar nele você será automaticamente arremessado

Barril de Continues: acerte este barril e aí recomece deste ponto sempre

OS BICHOS AMIGOS

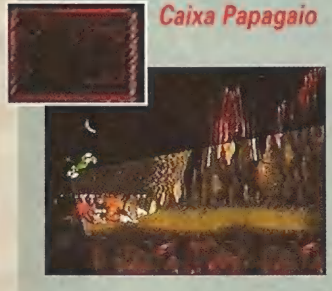
Eles estão escondidos em caixas e distribuídos pelas fases.

Caixa Rinoceronte

Caixa Sapo

Caixa Avestruz

Caixa Peixe



Caixa Papagaio

OS MACACOS

Este surfista maluco é de uma agência de viagens. Ele fornece um avião para levá-lo para qualquer outra fase

A macaquinha vai lhe ajudar dando a oportunidade de salvar o jogo

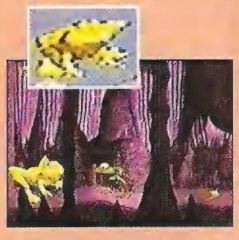
O Cranky, esse macaco velho que é o original da série DK, dá conselhos durante o jogo inteiro para você

FASES DE BÔNUS

Ao juntar 3 peixes-espadas ou outro destes animais você vai a uma fase bônus correspondente

Estágio do "En Garde": colha todas as fichinhas enquanto você nada no coral

Estágio do Rambi: abra caminho com ele, mas cuidado para não escorregar



Estágio do Winky: como Winky, você poderá pular as partes mais altas desta caverna

Estágio do Expresso: com a junção de asas e pernas fortes, Expresso pode pegar centenas de fichas de uma vez

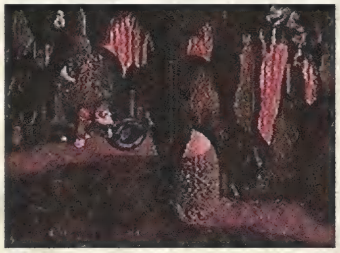
DONKEY KONG COUNTRY DETONADO

FASE 2

MONKEY MINES

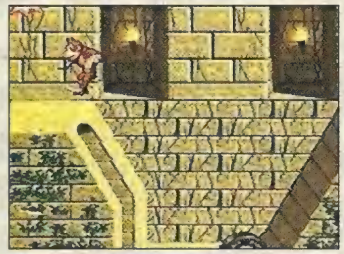
Sempre pegue os bichos amigos, eles são sempre úteis. O sapo, por exemplo, ajuda a alcançar itens mais altos

Quando bater, não use o direcional, pois você pode cair do carrinho



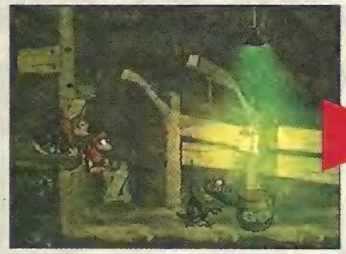
Quando encontrar um pneu que não estiver enterrado empurre-o, você poderá usá-lo mais para frente

Às vezes, é melhor usar o Diddy Kong. Ele pode pular mais alto



Sempre procure alcançar lugares de difícil acesso. Às vezes, como nessa fase, há fases de bônus escondidas

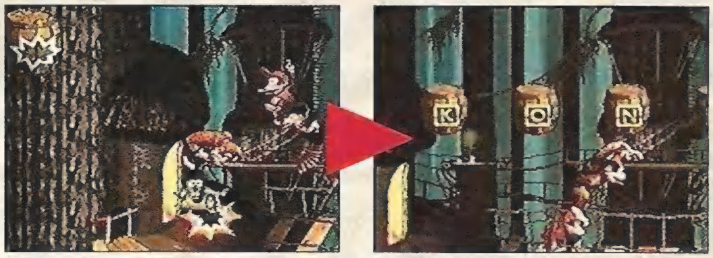
O chefe da segunda fase joga nozes gigantes em você. Para vencê-lo, pule na cabeça dele com a ajuda do pneu



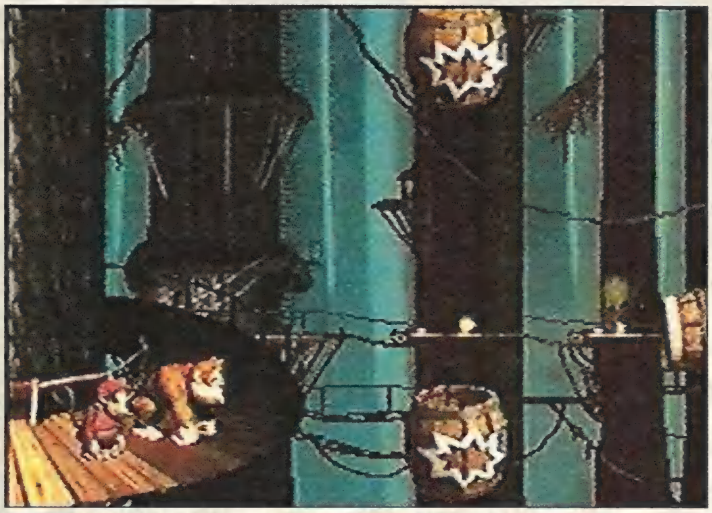
Enquanto o barril estiver mostrando "Go" os monstros de pedra estarão ativos. Quando você passar pelo barril e acionar "Stop", eles ficarão inofensivos por alguns segundos

FASE 3

VINE VALLEY



Nessa fase de bônus, pegue as letras dos barris na ordem certa para conseguir uma vida. Para alcançar o barril-canhão, espere o abutre chegar e pule em cima dele



Preste atenção na hora de pular. Os barris-canhões são automáticos

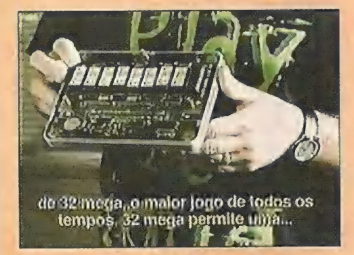
Quando você avistar um defeitinho como esse no chão, pule de um lugar alto em cima para descobrir coisas boas

Jogue um barril em cima deste chefe quando ele estiver amarelo. Enquanto ele estiver vermelho, apenas fuja

MAKING OFF

A Silicon Graphics e a Nintendo não pouparam esforços para fazer dos gráficos de Donkey Kong os mais sintonizados com as tecnologias de ponta do mundo do game. O computador usado para a animação é o mesmo de filmes como Jurassic Park e Terminator 2. Um vídeo mostrando a realização do game foi gravado para mostrar o processo de criação.

Primeiro foram gravadas imagens de macacos no zoológico; delas foram extraídos os movimentos de Donkey e de Diddy Kong



O protótipo do jogo, oito chips com 4 mega cada, totalizando 32 Mega

Dan, um dos responsáveis pela história do jogo

Cranky, o macaco original da série Donkey Kong

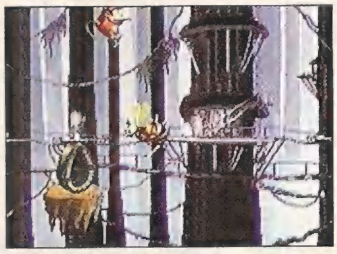
DICA NINTENDO: na neve vá de um canhão a outro sem cair e ganhe várias vidas

FASE 4

GORILLA GLAUER

As cordas vermelhas levam para baixo e as azuis para cima. Quando estiver sendo perseguido pelos polvos não vá pela entradinha sem saída, é uma armadilha

Esses brutamontes só podem ser tirados de ação pelo macacão (Donkey Kong)



Prepare-se para pular na hora certa ou você cairá bem em cima da abelha

Esse chefe é igual ao da primeira fase. O detalhe é que ele é mais rápido e mortal

Esse chefe tenta esmagá-lo e depois joga bichos em cima de você

FASE 5

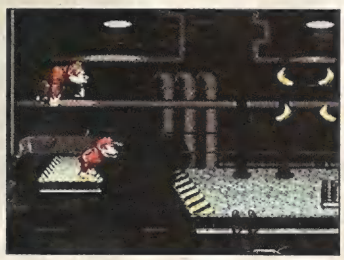
KREMKROC INDUSTRIES INC.

O barril de TNT pode destruir os barris que soltam fogo e, às vezes, abrir caminho para fases secretas

Nesta fase é essencial tomar o máximo cuidado para não cair do transporte

Nas águas poluídas do Poison Pond as engrenagens assassinas são mortais

Essa fase é parecida com a primeira de carrinho. Só que você pula para fora do carrinho em vez dele pular em você

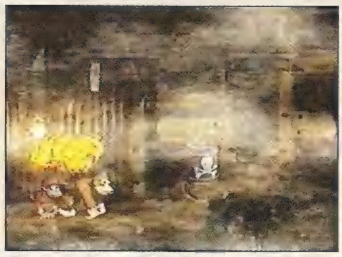


As luzes nesse estágio ficam acendendo e apagando constantemente, dificultando assim o seu caminho

FASE 6

CHIMP CAVERNS

É igual a uma fase anterior, mas aqui a gasolina acaba e você tem de recarregar sempre. As luzes no carrinho mostram quanto de gasolina ainda resta



O nevoeiro dificulta a visão, mas tome cuidado com os barris de onde saem os inimigos

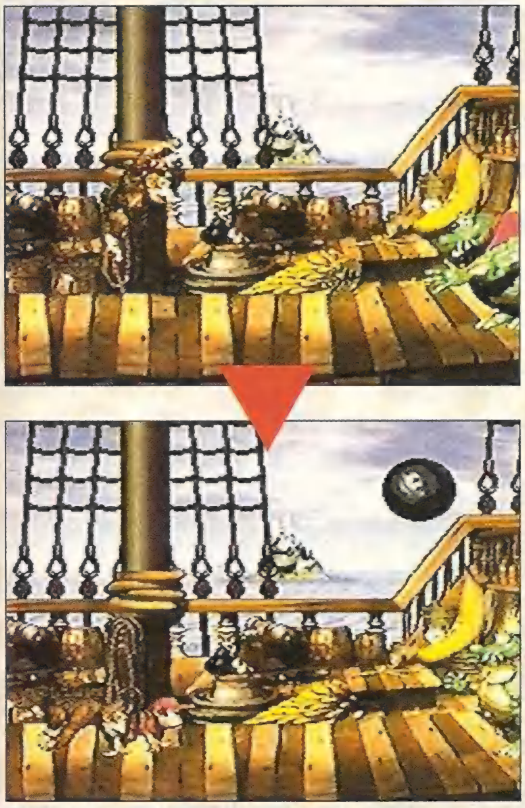
Nessa fase, os barris de on e off...

...servem para acender a luz

Aqui as plataformas vão para onde a sua seta indica

Esse chefe é o pai do chefe da 2ª fase. Nessa hora, a experiência é o que vale

FASE FINAL



GANG PLANK GALLEON

O último chefe começará atirando a corôa em você. Quando ele fizer isso, desvie dela e pule na cabeça dele. Depois, desvie das corridas e das bolas de canhão

Agora você pode desfrutar de milhares de bananas, pois recuperou a carga do roubo de bananas de sua reserva

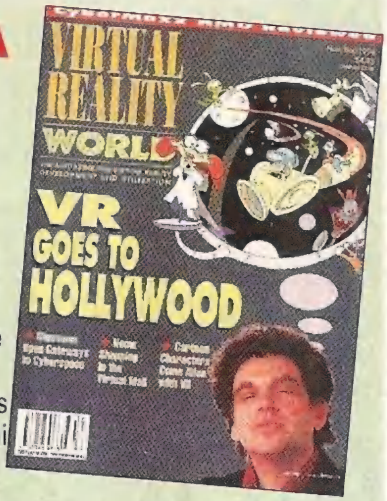
DE CHEFE PRA CHEFE

DICA: NO ANO NOVO, FAÇA A COISA CERTA.

Anuncie na SUPER GAMEPOWER. Tel.: 851-3644, Ramais: 263 e 293

VACTOR CHEGA PARA MEXER COM AS ANIMAÇÕES

A realidade virtual já tem sua revista.Ela chama Virtual Reality World, é feita nos Estados Unidos e distribuída a cada dois meses. Custa US$ 4,95 nos EUA. Nas importadoras sai por R$ 8,66. A matéria de capa fala sobre o VActor, um desenho estilo cartoon num monitor que obedece aos movimentos faciais de uma pessoa "conectada" ao aparelho. O VActor já chamou a atenção de alguns gigantes da indústria de lazer, como os estúdios Disney e a Nintendo. Tudo indica que o lance pode revolucionar as animações em 3D.



O VActor possui mecanismos para captar as expressões faciais e digitalizá-las num desenho

UM MOUSE QUE FUNCIONA SEM OS "PÉS NO CHÃO"

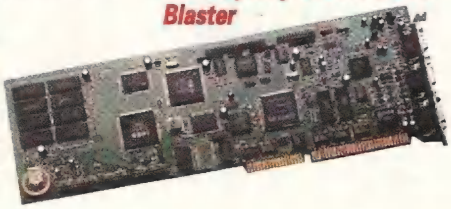
Só faltava mesmo essa. A Creative Labs acaba de lançar no mercado um mouse que não precisa deslizar sobre nenhuma superfície para mandar seus comandos para a CPU. Batizado de Aeromouse, a engenhoca possui sensores que mandam seus comandos ao mouse pad sem precisar tocá-lo. Além disso, a empresa está lançando uma caneta que obedece aos mesmos princípios. Os dois aparelhos custam US$ 149 cada, lá fora. Uma das aplicações mais interessantes desse equipamento é para alguns jogos em terceira dimensão. O telefone para contato é I-800-998-5227. Mas não esqueça que a ligação pode ficar uma fortuna e causar uma tragédia familiar.

TRANSFORME O SEU PC EM UM 3DO POR US$ 400,00

Se você tem um PC com drive para CD você tem quase um 3DO e não sabia. Acaba de chegar às lojas nos EUA o 3DO Blaster, uma placa que faz seu PC rodar jogos de 3DO. Você precisa de, no mínimo, um 386, mas o 486 é mais recomendado. O custo é de US$ 399,95. Vêm junto os jogos **Shock Wave** e **Gridders**.

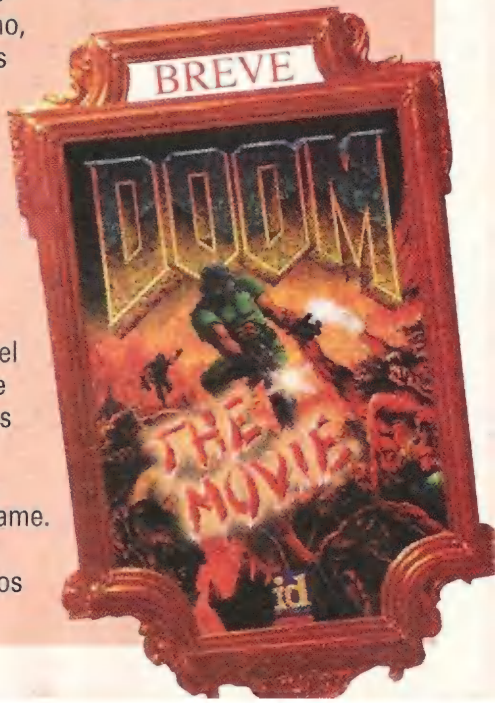
Títulos como Demolition Man e o novo Fifa Soccer estarão a sua disposição com o 3DO Blaster

Com a placa, você pode utilizar outros recursos do 3DO. Entre eles, o Video Player e o Photo CD



DOOM NO CINEMA?

Se depender de um setor representativo de Hollywood, dentro em breve o jogo **Doom**, um dos grandes sucessos do videogame, da ID Software poderá vir a ser mais um sucesso de bilheteria . Entre os aficcionados pelo jogo figuram nada mais nada menos que nomes como Steven Spielberg e Robin Willians. O jogo - uma descida ao inferno, com muitos demônios para matar e itens para resgatar nos tenebrosos corredores - reúne segundo os roteirstas os elementos básicos de um filme de ação: terror, suspense e aventura. Este coquetel explosivo fez com que muitos produtores dos grandes estúdios ficassem de olho nos direitos autorais do game. Enquanto nada está confirmado, os olheiros da ***SGP*** estão em cima do lance para que você seja o primeiro a saber. Quem sabe se Spielberg não se anima é traz **Doom** para sua nova empresa multimídia, anunciada no final do ano passado em associação com outros dois pesos pesados do mundo das comunicações. Não seria má idéia para quem quer juntar linguagens diferentes para atuar no mercado.



UM DETETIVE À ANTIGA NO SÉCULO XXI

Em **Under A Killing Moon** você controla o detetive Tex Murphy numa missão em San Francisco em 2042. O jogo é na verdade um filme interativo com atores reais e uma produção incrível. O jogo vem em 4 CDs e a troca, com o passar do tempo, incomoda um pouco, mas não chega a comprometer. Mas para conhecer o filme é preciso conhecer Tex, um personagem inesquecível.

TEX MURPHY

Tex Murphy tem entre 29 e 49 anos de idade, com rugas prematuras e dores na costas. As rugas vêm do excesso de fumo e bebida, má alimentação, falta de exercício e mau-humor. A dor nas costas é do tempo em que vivia com Sylvia, a ex-mulher. Antes ele era romântico e tratava as pessoas com educação. Mas ultimamente Tex tornou-se expert em arranjar encrencas e ofender pessoas erradas. A inspiração do protagonista é um cruzamento entre grandes personagens de filmes de detetive, como Sam Spade (O Falcão Maltês) e Rick Blaine (Casablanca). A história se passa em 2042. Tex é um homem fora de seu tempo - pensa, se veste, fala e vive como um beat de 1930. Seu ideal de vida se resume a um maço de Lucky Strike, uma garrafa de Bourbon e uma garota do barulho.

MUTANTES

Há dois tipos de pessoas no elenco futuristico de **Under a Killing Moon**: mutantes e norms. Os norms são imunes à radiação e os mutantes tem deformidades físicas. A maioria dos norms vive em New San Francisco, mas Tex não. Quando a história começa, você está em Old San Francisco, zona dos mutantes. Você receberá uma missão que mudará sua vida.

O jogo mistura personagens reais com cenários computadorizados

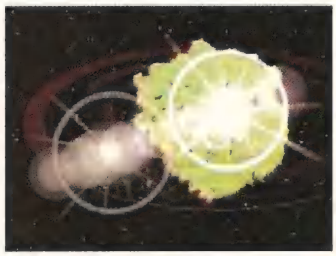
Este é você meditando sobre a vida em seu bagunçado escritório

Não se orgulhe, essa missão importante. Só está em suas mãos devido à falta de opções

Um dos pontos altos do jogo é a possibilidade de percorrer livremente pelo cenário e vasculhar cada objeto

Como todo bom detetive, você deve interrogar a todos para obter informações. Você pode ainda "comprar" dicas, desde que tenha os créditos suficientes

Aqui, o virus mortal que ameaça a Terra. Cabe a Tex evitar que isso aconteça



Todo o mistério se encontra na plataforma espacial ao redor da Terra, mas chegar lá não será nada fácil

FICHA TÉCNICA

Mínimo necessário

386/25 Mhz CPU
Hard Disk: 8 Mb livres
CD- Rom Drive (velocidade simples); 4 MB Ram
SVGA Display; Mouse
8-bit Sound Card

Recomendado

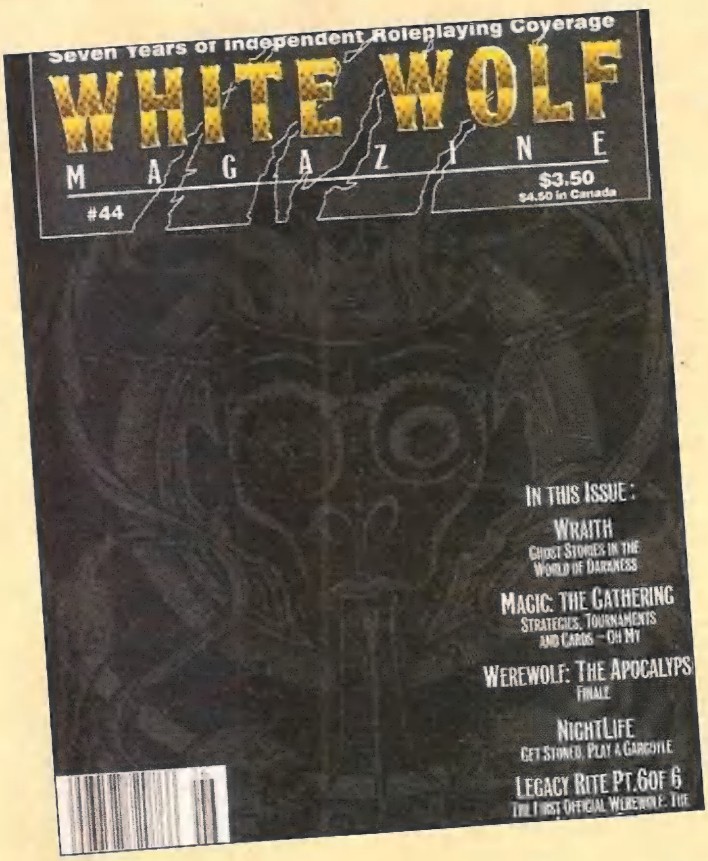
486/66 DX2 ou CPU mais rápida
Hard Disk (8 MB livres)
CD-ROM Drive (velocidade dupla); 16 MB RAM
Local Bus SVGA Display
3 botões de mouse
16 bit Sound Card

SUPER GP EXPRESS

RPG

STREET FIGHTER GANHA MAIS UMA VERSÃO

A série **Street Fighter II** dispensa qualquer apresentação. Este jogo de luta conquistou milhões de gamers pelo mundo afora e rendeu à Capcom uma verdadeira indústria paralela de produtos da marca. Roupas, brinquedos, desenhos, filme e, agora, jogos de tabuleiro. Pois é, **Street Fighter** virou RPG. Produzido pela White Wolf, **SF** é um pouco diferente da maioria dos títulos de RPG disponíveis no mercado.



Nele, ao invés de conquistar magias, você tenta obter golpes. A experiência que vale é a de luta, ou seja, cada derrota ou vitória vai influenciar no desenvolvimento geral do seu personagem. Por falar em personagens, os magos e guerreiros de jogos tradicionais foram substituídos pelo elenco oficial: Zangief, Chun Li, Guile etc. Lançado para o Natal, quase deixou as lojas americanas sem atender a todos os pedidos.

TOYS

SÉRIE ESPECIAL MARCA 25 ANOS DA MATTEL

Há 25 anos a Mattel vem liderando o mercado de carros de brinquedos de fricção com a sua linha Hot Wheels. Para comemorar este primeiro quarto de século, a empresa está lançando a série especial The Hot Wheels Top Speed Pipejammers. Os carrinhos são feitos em policarbonato, um material superleve, e em "corpos" iridescentes que podem mudar de cor e acessórios. Vale uma corrida às importadoras.

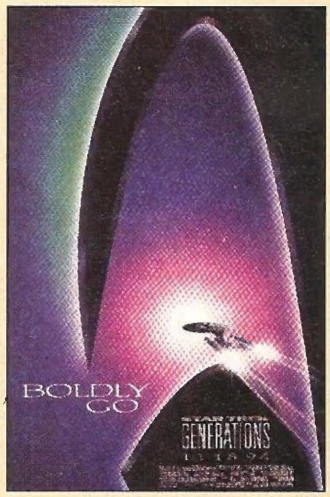
Os modelos da Mattel, feitos à base de policarbonato, têm linhas arrojadas e visual futurista

CINEMA

IRMÃOS DRAGON VISITAM A TELA GRANDE

Depois de Mario Bros, outra dupla famosa saída do mundo do videogame prepara-se para sua estréia no cinema. Trata-se dos irmãos Billy e Jimmy Lee, protagonistas de **Double Dragon**. O filme, dirigido por James Yukich, é adaptado do clássico do videogame e traz os desconhecidos atores Robert Patrick e Mark Dacascos nos papéis dos irmãos street-fighters. Mesmo sabendo que a briga vai ser boa, a produção da Shah não consegue convencer nem mesmo os fissurados por jogos de luta. Baby Betinho, nosso crítico de cinema de plantão no gênero, viu e não gostou nadinha.Mas tudo indica que a tendência de explorar os sucessos dos games continuará.

Os irmãos Billy e Jimmy Lee arriscam a pele agora nas telas dos cinemas



DOUBLE DRAGON

STAR TREK: A SAGA CONTINUA

Dia 18 de novembro de 1994. Esta data fai ficar gravada na memória dos maníacos pela saga **Star Trek**. Foi o dia do lançamento do sétimo filme da série - Star Trek Generations - nos cinemas norte-americanos. As filas dobraram esquinas, com um público bem eclético, sinal de que a série lançada em nos anos 70 continua a encantar a pais e filhos do mundo todo. E também a dar frutos bem gordos aos produtores. A grande façanha em Generations é reunir duas gerações da tripulação da Enterprise na mesma tela: a equipe do capitão Kirk e a do capitão Picard. O diretor David Carson conseguiu amarrar a história e reconstituir o clima épico das aventuras que fizeram a cabeça de duas gerações.

GOODS

UM FUTEBOL BEM FEMININO

No Japão, o futebol faz cada vez mais sucesso entre o público feminino. É só olhar as gerais e sacar o número de mulheres. Para agradá-las, os fabricantes de boneca encontaram um novo filão: bonecas uniformizadas com os times da J-League. Loiras e magérrimas, as bonecas, deUS$ 29, parecem muito a "Barbie futebolista". Gol de placa do fabricante, a Takara.

No Japão, as mulheres também são donas da bola

CD

DREAM THEATER: PROGRESSO EM PROGRESSO

O terceiro álbum da banda Dream Theater, Awake, retoma os elementos melódicos e rítmicos do álbum anterior, Images and Words. O núcleo da banda, John Petrucci (guitarra), John Myung (baixo) e Mike Portnoy (bateria) se formou na Barkley School of Music, conceituadíssima em sua área. Kevin Moore (teclado) e James LaBrie (vocal) completam o time. O som pode ser definido como um heavy metal progressivo, unindo elementos dos sons dos anos 70 com a pauleira da moçada de agora. O repertório varia entre o pesado, o épico e o dramático.

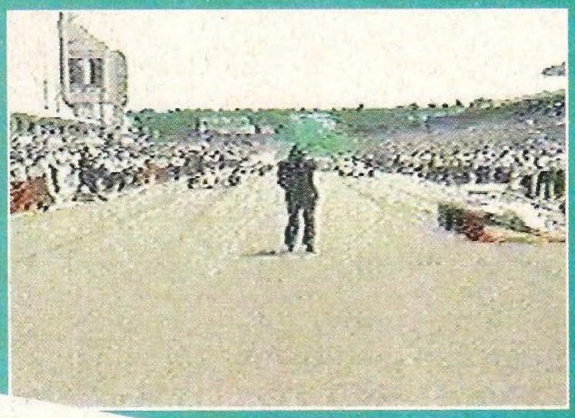
FINAL STAGE

FORMULA ONE
WORLD CHAMPIONSHIP

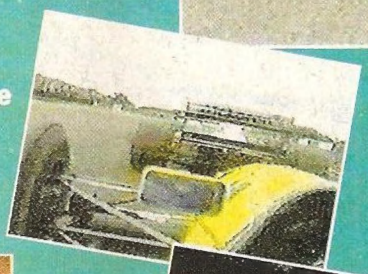
Beyond the Limit

O final do 1993 mode mostra cenas impressionantes, como esta de Christian Fittipaldi

Se você não é do tipo que gosta de fazer esforço, é melhor esperar pelas cenas tradicionais da TV um domingo desses em vez de ver o final deste Formula One. Não foi fácil para a moçada de *SGP* chegar ao final do jogo. As provas são difíceis e longas e os 16 circuitos exigem perícia dos pilotos. Mas, se você chegar lá, há imagens que vão fazer você se sentir dentro do circo da Fórmula 1!!

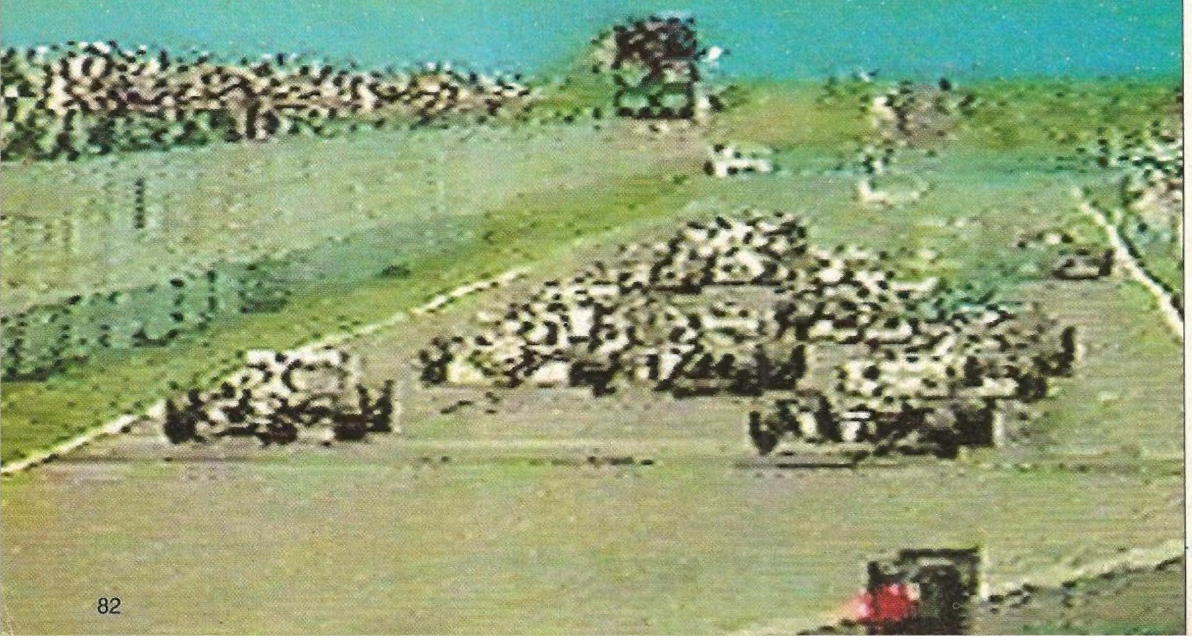


Final normal: largadas e vitórias que fizeram as emoções do circo da Fórmula 1 durante o ano de 93



A vitória de Prost deixou muita gente feliz, menos os brasileiros, é claro

O francês Jean Alesi não levou o título mas ganhou um belo presente da Ferrari



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor da Unidade:
José Renato Dias de Aguiar

SUPER GAMEPOWER

ANO 1- Nº 10 - JANEIRO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Chefes de Arte: Marco A. Sismotto, Helena Kantor
Assistente Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: *Isabella Rocha e Silva* ***(tradução)****, Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi* ***(jogos)***

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Francisco Moreira Júnior
Editoração: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanevi

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

PROPAGANDA E PROMOÇÃO:
Coordenadora de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Assistente de Arte: Edgar Morelli

Diretora responsável: Iara Rodrigues

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, José Renato Dias de Aguiar, Shozi Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Regina Carvalho

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.

IVC

FRESQUINHA QUE NEM DEDITO.

Todo mundo quer um

DEDITO

Nestlé

Yopa

Prazer irresistível

O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.